TYLKO U NAS: DEVIL MAY CRY 4 **JUŻ GRAMY:** LOST ODYSSEY

GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS

新プラス

STYCZEŃ 2008 / 01/2008

SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

BURNOUT™ Paradise

RECENZJE > THE CLUB, **KINGDOM UNDER FIRE**, SOLDIER OF FORTUNE, **SMACKDOWN vs RAW 2008**
NEWSY> STREET FIGHTER IV, **TOMB RAIDER UNDERWORLD**, TUROK, **NINJA GAIDEN 2**, MAFIA 2

9 771505 820004 01
nr 106 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PIERWSZA... NAJLEPSZA... NIEZWYCIĘŻONA!

Virtua Fighter 5 ™

Premiera już 8 XI 2007*

Stań do walki z całym światem dzięki usłudze Xbox Live!

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

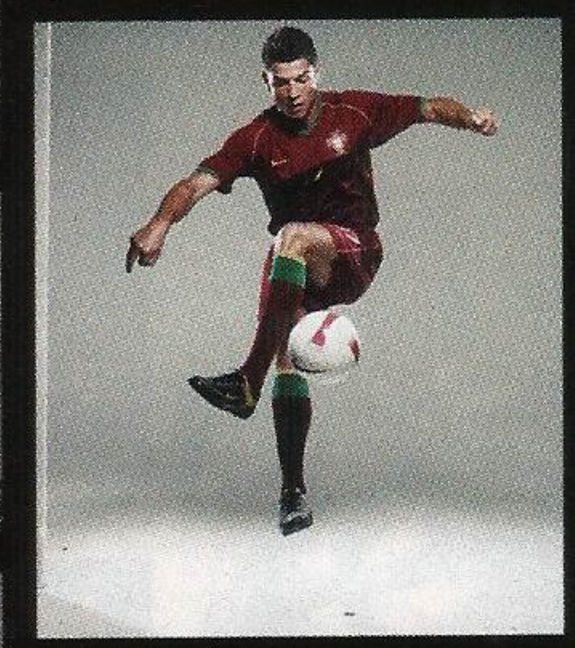
gram.pl Z CDPROJEKT

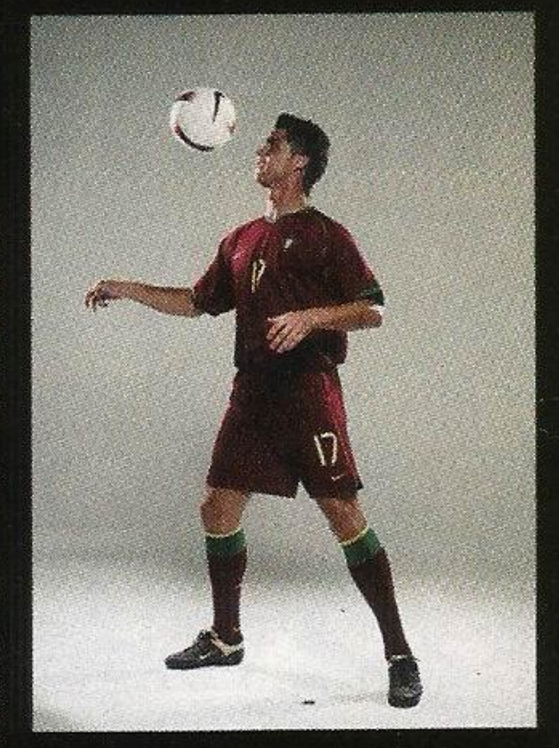
SEGA® www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, SEGA logo i Virtua Fighter są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PLAYSTATION" i logotypy „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

* Gry komputerowe s wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

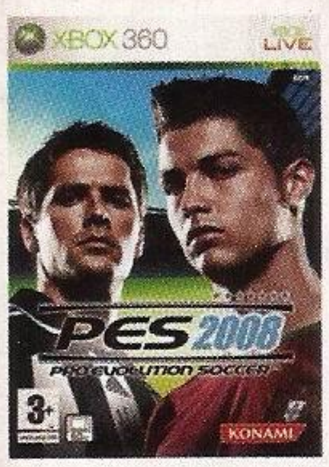
KONAMI

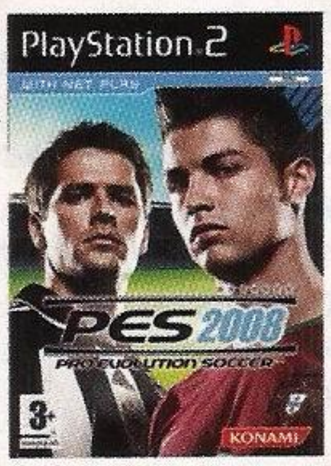


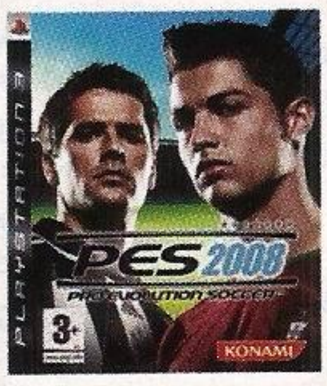


This is me

THIS IS MY GAME







Już w sprzedaży!

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

3+ www.pegi.info

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3 PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

NINTENDO DS™

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation." and "PlayStation." are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2006 Limited. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF. Officially licensed by FIGC and AIC. © 1996 JFA. © 2002 JFA.MAX. © 2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. Officially licensed by Eredivisie CV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 07/08 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan. Porduto Licenciado por Sport Club Internacional. Under licence from [JJB Sports plc/The Rangers Football Club plc]. Rangers is a registered trade mark of The Rangers Football Club plc. Official Product of Club Atlético River Plate Under license of Pro Entertainment. Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Produced under licence from Tottenham Hotspur Plc. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

2008 rokiem niespodzianek

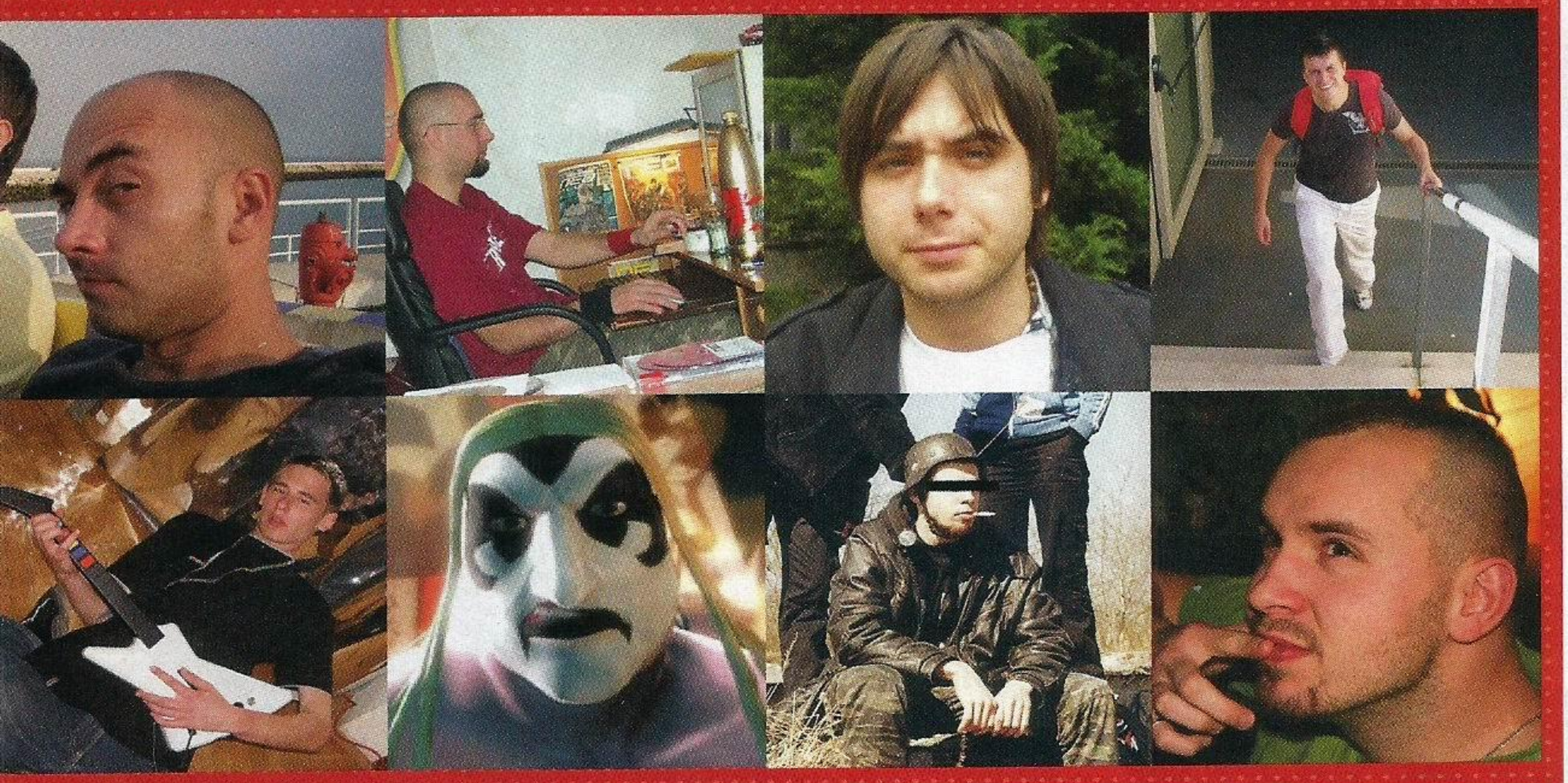
Wielkie hity już za nami – co przyniesie ten rok?

Jak świąteczne szaleństwo zakupów wpłynęło na sprzedaż konsol i gier w naszym kraju? Za wcześnie, by przedstawiciele producentów konsol i dystrybutorzy gier podzielili się z nami tymi informacjami, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że bardzo dobrze! Ceny telewizorów przystosowanych do 720p konkretnie spadły (2999 za 42-calową plazmę Panasonica, czy poniżej 1800 złotych za 32-calowe LCD to już normalka), na własne oczy widzieliśmy też Xboxa Arcade (z sugerowaną ceną 999) sprzedawane za 799 zł w dużej, ogólnopolskiej sieci sklepów. Nie mamy więc powodu do narzekań, a wręcz przeciwnie – HD Era w tym roku zagości, mam nadzieję, niemal u każdego. Bo choć osobiście nie spodziewam się w 2008 specjalnych obniżek cen konsol, to już zestawy next-gen wraz z nowym telewizorem osiągają pułap, o którym można myśleć inaczej, niż tylko z przerażeniem. Po prostu są już w zasięgu.

Przygotowując listę recenzji do tego numeru miałem przez chwilę wrażenie, jakby wszystko, co głośne i długo wyczekiwane już się ukazało. Na szczęście nowy rok nie będzie tak pusty i jałowy w hity, jak mogłoby się wydawać po potężnym wylewie, który miał miejsce w listopadzie i grudniu. W kolejce czekają przecież odświeżony Splinter Cell, Killzone 2, Halo Wars, Rock Band, Metal Gear Solid 4, GTA 4 – żeby wspomnieć tylko kilka. A wiadomo, że jak co roku wydawcy szykują także sporo niespodzianek, o których dowiemy się dopiero późną wiosną. Jedno jest pewne – co miesiąc w NEO+ nie zabraknie atrakcyjnych materiałów, o które będziemy starać się z całych sił. W tym miesiącu na przykład udało nam się zdobyć recenzowalną wersję pięknego, nowego Burnouta, a także solidnie przetestować robocze wersje wyczekiwanego Devil May Cry 4 oraz japońskiej nadziei Microsoftu na podbicie Kraju Kwitnącej Wiśni w postaci Lost Odyssey – całkiem nieźle, jak na styczeń, nie sądzicie?

W następnym numerze przyjrzymy się temu, co działo się w roku 2007, spróbujemy również zajrzeć nieco w przyszłość, a także dostarczymy jak zawsze świeżą porcję recenzji i newsów. Pierwsze skrzypce zagra Viking: Battle for Asgard, rewelacyjnie zapowiadająca się rzeźnia autorów znakomitego Spartana. Kolejny numer NEO+ ukaże się na początku lutego. Pozostaje mi już tylko życzyć nam wszystkim obniżek cen gier, więcej lokalizacji, większych inwestycji w nasz rodzimy segment branży gier video, no i zdrowia oraz czasu, by jak najwięcej grać. Z noworocznymi pozdrowieniami...

■■ **Gulash**



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
back to japan

Po świątecznym nieróbstwie i konkretnym Sylwku czas wrócić za biurko naczelnika – wcześniej miałem ochotę wkręcić się w Klub, ale mimo wielu podejść i prób ta sztuka się nie udała. W ogóle miesiąc pod względem gier przeciętny, na szczęście Lost Odyssey, Devil May Cry 4 i Burnout Paradise leczą numer. Za miesiąc zdaje się odwiedzę Tokio w pewnym konkretnym celu, a na razie siedzę tu w bazie i zaczynamy prace nad kolejnym numerem. Będzie nordycko.

MARCIN SIKORA // Marcellus
z kręgu nudy do raju

Gdy oglądam gry pokroju KUF: Circle of Doom, zastanawiam się, jak ktoś w ogóle mógł wyłożyć na to pieniądze. Nie wiem, może Koreańczyków kręcą takie gry, ale dla mnie to przepotworna padaka. A przecież co miesiąc w Martwych Pikselach żegnamy kolejne fajne projekty... Na szczęście uratował mnie Burnout – największa od dłuższego czasu (r)ewolucja w racerach. Czy ktoś ma jeszcze ochotę bluzgać na EA? Oni naprawdę inwestują kasę w sporo nowych, innowacyjnych IP, zagramy w nie w tym roku.

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
'nuff talkin, start workin

Miała być rewolucja, jest ewolucja. Niestety, sam zapał i pomysły nie wystarczą, żeby czynić cuda. Dorośliśmy do tego, z większą świadomością weszliśmy w kolejny rok. Spokojnie, powoli wszystko układamy i przygotowujemy się na wielki boom na polskim rynku gier. Do tego już bardzo blisko, wierzymy w to głęboko. W lipcu będziemy świętować dziesięciolecie pisma. Do tego czasu nie będziemy mieli się czego wstydzić. Zostańcie z nami! Zobaczycie, jeszcze tu będzie El Dorado!

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
sylwestrowe achievementy

Podczas swoich wojaży internetowych Cubituss trafił na wątek poświęcony pierwszym achievementom zdobytym w nowym roku i tego jak wpłyną na całą jego resztę. Wiecie – to jak z tym spędzaniem sylwestra. Spowodowało to, że w dużym skrócie, że wciąż czekam z pierwszym achievementem, dziękując Bogu, że eternalsonatowe Grande Finale wyciągnąłem jeszcze w grudniu i potwornie żałując, że nie zaczekałem z COD-czwórkowym Deep & Hardem (na razie za hardened) do pierwszego stycznia.

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
family guy

Po boskim listopadzie przyszły lata nieco chudsze, zwane grudniem. Szczerze mówiąc, po zeszłomiesięcznym maratonie nie bardzo miałem ochotę na powtórkę, więc te Święta spędziłem z dala od monitorów i innych ekranów. Trochę czasu dla rodziny i przyjaciół też trzeba mieć. I tego ostatniego chcę życzyć wszystkim Czytelnikom Neo Plus w Nowym Roku. Dzięki za poprzednie miesiące i lata, bądźcie z nami również w 2008!

ADAM ZDANOWSKI // Blizzard Beast
zapasy z gitarą

Sylwester z Guitar Hero 3 to dość ciekawe doświadczenie. Okazuje się bowiem, że spadek efektywności spowodowany konsumpcją nadmiernej ilości napojów wyskokowych wcale nie zmniejsza radości płynącej z gry, a wręcz przeciwnie. Mam nadzieję, że wszyscy bawili się przednio i pozostaje mi życzyć najlepszego w nowym roku, by wśród konsolowej braci zapanowała harmonia i pokój w miejsce konsolowych wojen. Choć na to ostatnie raczej nie ma co liczyć, zwłaszcza na naszym forum.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DR MAX
doktor who

Koniec roku, czas podsumowań i wzdychania cóż, ach cóż, czeka nas w prężnym i gibkim roku 2008. A czeka nas to co zwykle – dużo ładnych, głupich gier, trochę ładnych, mniej głupich gier i dosłownie kilka ładnych, niegłupich gier. Grą roku 2007 zostaje, jak zwykle, Fallout 2. Za nim plasuje się Super Mario Bros 3... No dobra, Bioshock był śliczny. Mass Effect też. Tych dwadzieścia gier, w które nie miałem czasu czy też możliwości zagrać, pewnie też było niezłych. Wzdech... Do siego.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
zawiedziony

...a do tego znudzony wszystkimi grami na duże konsole. Na hity czekaliśmy cały rok, a gdy przyszły, przestały mnie bawić. Ani ME, ani AC nie zagrzały miejsca w konsoli na zbyt długo. Z pomocą przyszło PSP, na którym odświeżyłem FFVII, Parasite Eve i Abe's Exoddus – smakują jak wytrawne wino, mówię Wam! Teraz znowu trzeba czekać na wypasione pozycje długo. W tym miesiącu zarządził Burnout, ale przyzwyczailiśmy się do kilku tego kalibru pozycji. Jednak głowy do góry – z wysoka lepiej widać!

A także: Krzysztof Tyszka//Ganon, TL // T L Lewis

Numer 106 // **styczeń** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor: Michał Mielcarek //**mielu@neo-plus.pl**
Newseditor: Patryk Bukowiecki //**qsh@neo-plus.pl**

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„I'm really impressed with the American staff and their technology. Their graphical and technical ability is amazing. There's a huge leap, actually. I look at what American developers are doing and I think wow... Japan is in trouble..." – Akira Yamaoka (Silent Hill) na temat japońskiego developmentu

GAME OVER

■ **Wiosna:** Zawsze po zimie, zawsze niedosyt dobrych gier.
■ **Dragon's Lair na PSP:** Starczy już tych staroci, do roboty się brać nad nowymi grami!
■ **Święta:** Obżarstwo, nieróbstwo, narodowy leń. Koniec z tym!

PRESS START

■ **NINTENDO PL:** Wieść niesie, że coś się ruszyło. Trzeba będzie wybadać grunt.
■ **Xbox 360 Ultimate:** Plotki plotkami, ale może faktycznie jest coś na rzeczy – nie pogardzimy wbudowanym HD-DVD...
■ **DS: Download Service:** Kupowanie gier na DSa przez Wii? Bomba!

TIMESHIFT™

NAJGROŹNIEJSZA BROŃ – CZAS

Cofaj, zatrzymuj oraz spowalniaj czas!
Nowatorska strzelanka, dająca niespotykane dotąd możliwości ingerencji w świat gry!

PREMIERA: 29 LISTOPADA*

POLECAMY onet.pl WWW.GRY.ONET.PL

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! sklep.gram.pl

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

The way it's meant to be played NVIDIA

SIERRA

vivendi GAMES

POWERED BY: gamespy

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Dotyczy wersji PC

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

Dotyczy wersji PC

©2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zaprojektowano i wykonano przez Saber Interactive. TimeShift, Sierra oraz Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. W USA oraz/lub w innych państwach. GameSpy oraz „Powered by Gamespy" są znakami handlowymi należącymi do GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz „The Way It's Meant to be Played" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation w USA oraz/lub w innych państwach. „PlayStation", „PLAYSTATION" oraz „PS" logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 LIVE oraz loga Xbox są znakami handlowymi Microsoft. Wszystkie inne znaki są własnością ich prawnych właścicieli

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

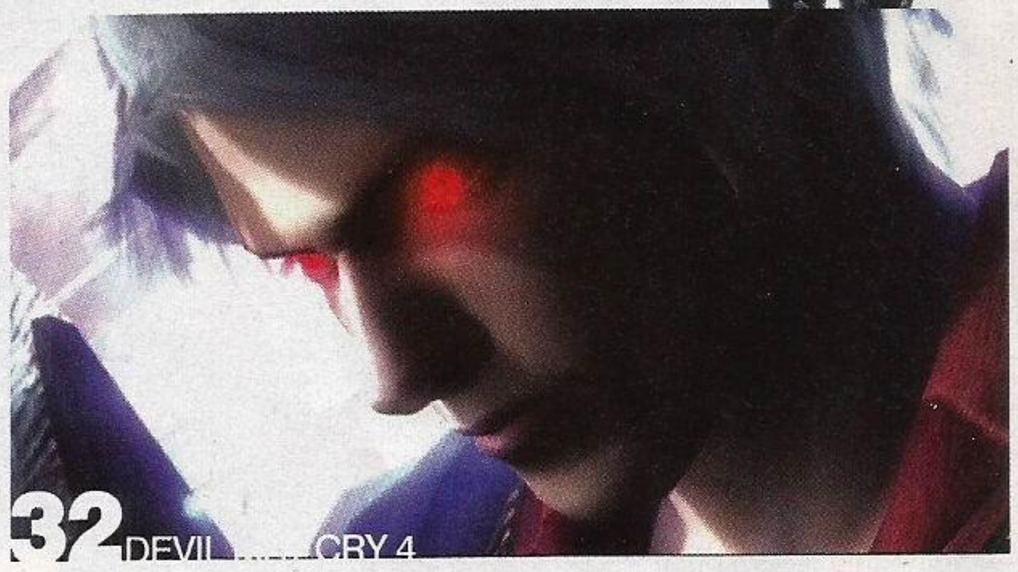
MENU // STYCZEŃ 2008

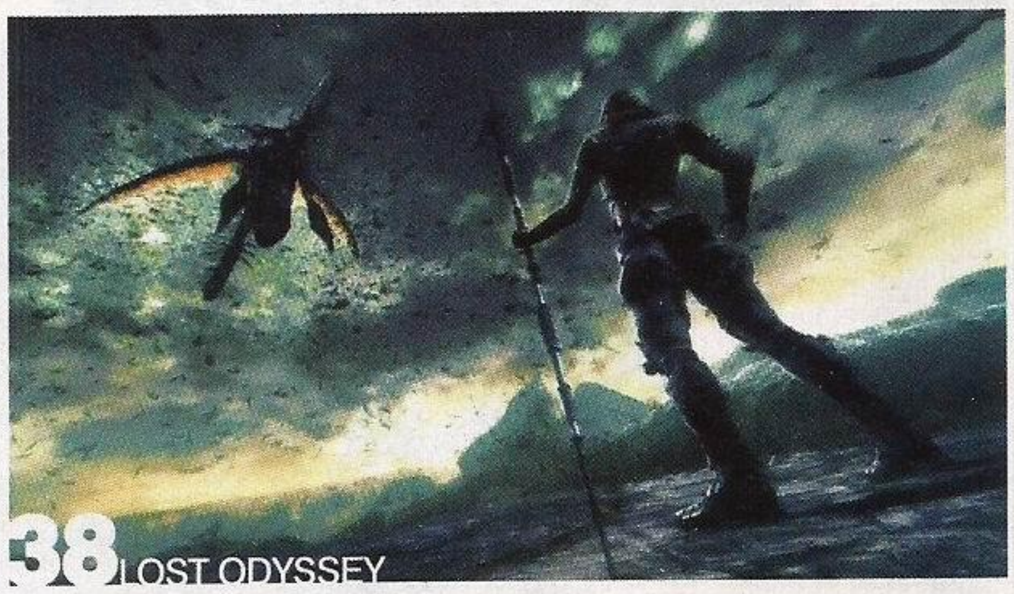
56 THE CLUB

58 KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

14 NINJA GAIDEN II

44 BURNOUT PARADISE


32 DEVIL ..... CRY 4


38 LOST ODYSSEY

SPECJAŁ

032> DEVIL MAY CRY 4
Pięciolevelowa beta gry zagościła na dobre w redakcji – przemaglowaliśmy ją na wszystkie sposoby i dzielimy się wrażeniami.

038> LOST ODYSSEY
Wielka nadzieja Microsoftu na podbicie Japonii – nowy erpeg twórcy Final Fantasy. Już gramy!

044> BURNOUT PARADISE
Technologicznie – nie do pobicia, ale czy można było spodziewać się czegoś gorszego od magików z Criterion Games? Recenzujemy!

NEWSFLASH

010> STREET FIGHTER 4
Nadciąga! Pierwsze screeny i informacje.

011> BORDERLANDS
Nowa gra Gearbox zapowiada się wspaniale!

014> NINJA GAIDEN II
Team Ninja nie próżnuje – w sequelu jednej z najlepszych gier akcji krew leje się wiadrami.

020> TOMB RAIDER UNDERWORLD
Lara powraca do podziemia.

022> TUROK
Kiedyś Turok był indianinem. Dziś zostaje najemnikiem!

026> PROTOTYPE
Miasto, potwory, morfujący się bohater i pożoga.

030> BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Multiplayerowa seria zmienia oblicze.

RECENZJE

044> BURNOUT PARADISE
053> SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK
054> RAYMAN RAVING RABBIDS 2
055> MEDAL OF HONOR HEROES 2
056> THE CLUB
058> KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM
059> WINTER SPORTS 2008
060> ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM
060> WARHAMMER 40000 SQUAD COMMAND
061> DYNASTY WARRIORS GUNDAM
062> MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
063> MOTO GP 2007
063> VIVA PIÑATA: IMPREZOWE ZWIERZAKI
064> SMACKDOWN VS. RAW 2008
066> LOONEY TUNES: ACME ARSENAL
066> SWASHBUCKLERS: BLUE VS. GREY
066> GODZILLA UNLEASHED
067> THE GOLDEN COMPASS
068> ETERNAL SONATA
069> MYST DS
069> SONIC RIVALS 2
070> ENDLESS OCEAN
071> CSI: HARD EVIDENCE
071> CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER
072> GHOST SQUAD
072> HALF LIFE 2: THE ORANGE BOX
073> DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
074> NBA 2K8
075> WILD ARMS 5
076> ZACK & WIKI: THE QUEST FOR BARBADOS TREASURE
077> NHL 2K8
077> NHL 2008
078> NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES
078> RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE

NEON

080> COMBAT EVO
Call of Duty 4 – poradnik dla rekrutów.

081> MOTORSPORT
Motoman dzieli się wiedzą na temat drugiej Forzy.

082> DOGRYWKA
Nasz wybór w tym miesiącu padł na Call of Duty 4.

084> PROJEKT: MGS
Ciekawostki związane z serią Metal Gear Solid.

085> SPLITFISH FRAGFX PS3
Testujemy nowe cacko wspomagające zabawę w FPSy.

085> MARTWE PIKSELE
City of Metronome. Znacie?

086> GRYWALNA GROZA
Dr Max opracował listę gier, które zastraszą w 2008 roku.

087> W KRZYWYM ZWIERCIADLE
TL rozprawia się w felietonie z forami internetowymi.

088> DEKADA NEO+
Ciąg dalszy wspomnień – jak hartowała się stal.

089> RETROSPEKCJA
Castlevania, czyli bicze, demony i bishoneni.

090> CZYTELNICY NADESŁALI
Łza dla cieniów minionych – BG&E.

091> RPGAMER
Co słychać w świecie gier RPG?

092> PES PARTY
Pokaźna porcja świeżego mięska dla fanów PESa.

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana – SMSy są Mielonego.

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na koniec.

3+ www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PSP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT

SRS SEGA RACING STUDIO

BUGBEAR ENTERTAINMENT

SEGA® www.sega-europe.com

©SEGA. SEGA, logo SEGA i SEGA Rally są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Ford Oval i nazwy własne są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi i licencjonowanymi przez Ford Motor Company. Wyprodukowane przez SEGA. www.ford.com. Logo Mobil i wszelkie jego odmiany są znakami handlowymi Exxon Mobil Oil lub jej oddziałów. Wyprodukowane i dystrybuowane przez SEGA za zgodą SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Prawa autorskie i prawo powielania znaków handlowych, próbek i modeli zapewnionych przez SKODA AUTO a.s. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi i zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, i loga Xbox, Xbox 360, Xbox Live są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

XBOX 360 najlepsze raty!

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

UWAGA! NOWY NUMER DO ZAMÓWIEŃ TELEFONICZNYCH: 022-485-52-10

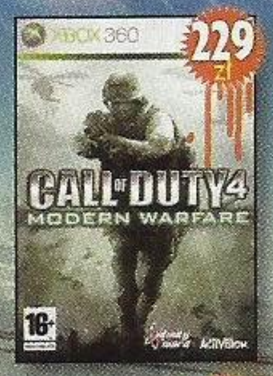
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

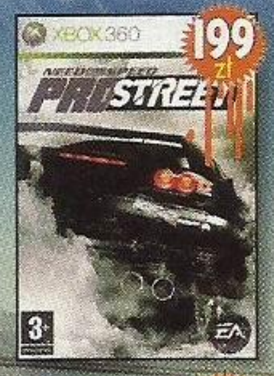
Adres sklepu: ULTIMA s.c., 00-867 Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. 022-624-78-16, pn.-pt. 11.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

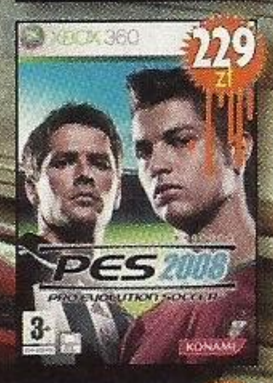
Koszty przesyłki: poczta – priorytet 12 pln, kurier (do 48 h) 16 pln

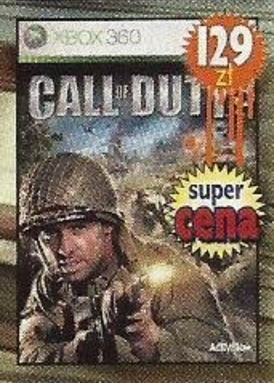
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

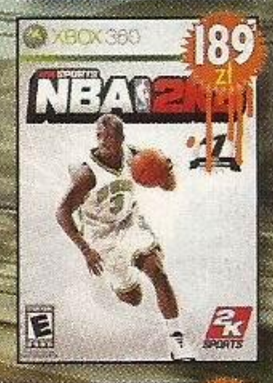
Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Sony PSP | XBox 360

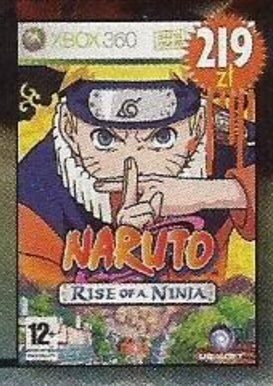


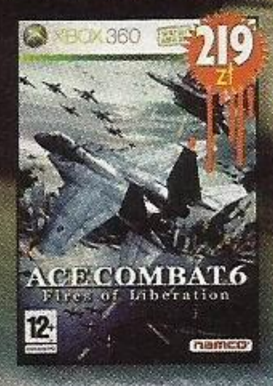












PLAYSTATION 2

DRAGON BALL Z Tenkaichi 2	179
DRAGON BALL Z Tenkaichi 3	179
EVERYBODY TENNIS	169
EYE TOY Kinetic Combat	149
FIFA 2007	159
FIFA 2008	179
FINAL FANTASY VII Dirge of Cerberus	149
GOD OF WAR 2	179
GUITAR HERO 2	159
GUITAR HERO 2 + gitara	299
GUITAR HERO 3 + gitara	339
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	179
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	179
MORTAL KOMBAT Armageddon	149
NBA LIVE 08	169
NHL 2K7	149
OKAMI	149
PRO EVOLUTION SOCCER 8	159
RAYMAN Raving Rabbits	179
ROGUE GALAXY	199
SHADOW HEARTS From the New World	169
SHREK The Third	149
SIMS 2 Castaway	169
SINGSTAR ESKA – Hity na Czasie + mikrofony	199
SINGSTAR Legend	149
SOCOM 3	199
SPIDERMAN 3 Special Edition	189
TEST DRIVE Unlimited	149
TIGER WOODS 07	179
TIGER WOODS PGA TOUR 08	169
TOM RAIDER ANNIVERSARY (wersja kolekcjonerska)	149
TRANSFORMERS	179
VALKYRIE PROFILE 2: Silmeria	159
WWE SMACKDOWN vs RAW 2007	149

Platinum PS2:

BATTLEFIELD 2	77
BLACK	77
BOOGIE	99
BURNOUT 3 Takedown	77
BURNOUT DOMINATOR	139
BURNOUT REVENGE	77
BUZZ Zabawa w Dżungli	129
CALL OF DUTY Finest Hour	69,90
CALL OF DUTY 2	77
CALL OF DUTY 3	89
CANIS CANEM EDIT (Bully)	119
CASPER I UPIORNE TRIO	54,90
DA VINCI CODE	79
DANCING STAGE SUPERNOVA	139
DEVIM MAY CRY 3	89,90
DRAGON QUEST VIII	77
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Kinetic	59
EYE TOY Play Sports	59
FAST AND FURIOUS Tokyo Drift	139
FIFA 06 (PL)	77
FIFA STREET 2	77
FIGHT NIGHT: Round 3	77
FINAL FANTASY XII	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORBIDDEN SIREN 2	49,90
FORMULA ONE 2006	77
GOD OF WAR	59
GODFATHER (PL)	77
GRAN TURISMO 4	59
GTA: Liberty City Stories	99
GTA: San Andreas	79
GTA: Vice City Stories	119
GUN	109
HARRY POTTER i Czara Ognia (PL)	77
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic	49,90
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PL)	77
HEATSEEKER	99
JAK 2	59
JAK 3	49,90
JAK X Combat Racing	49,90
JUICED 2 Hot Import Nights	119
KILLZONE	59,90
KINGDOM HEARTS II	99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	129
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
LUMINES Plus	89
MANHUNT	79
MEDAL of HONOR: Frontline	69
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	77
MOTO GP 4	77
NBA LIVE 06	77
NBA LIVE 07	129
NEED FOR SPEED Carbon	119
NEED FOR SPEED Most Wanted PL	77
NEED FOR SPEED Pro Street	119
NEED FOR SPEED Underground	49,90
NEED FOR SPEED Underground 2	77
NHL 06	77
PRINCE OF PERSIA Sand of Time	64,90
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (ang)	89,90
RATATUJ	119
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga 2	99
SIMS	49,90
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SIMS 2: Zwierzaki	77
SINGSTAR ESPA – Hity na Czasie	119
SOUL CALIBUR 3	59
SPIDERMAN 2	69
SPLINTER CELL Double Agent	99
SPLINTER CELL Pandora Tommorow	64,90
SSX 3	49,90
SSX ON TOUR	77
STAR WARS Battlefront 2	77
STAR WARS Episode III	77
STREET DANCE (na matę)	77
SUIKODEN TACTICS	99
SUPERMAN RETURNS	77
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	59
THE WARRIORS	77
TIGER WOODS 06	77
TIGER WOODS PGA TOUT 2005	49,90
TOMB RAIDER Legend	77
TONY HAWK American Wesland	79
TONY HAWK PROJECT 8	99
TONY HAWK Underground 2	69
TOURIST TROPHY	79
ULTIMATE SPIDER-MAN	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Powrót Króla	49,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	77
X-MEN Legends II	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel./www
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Guitar Hero - kontroler bezprzewodowy	219
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Kabel Component	29,90
Kabel RGB/S-Video/AV/Optic	89
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Logitech Driving Force EX	259
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech G25	949
Kierownica Sppedforce Premium	189
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	79
Mata do tańca Venom – Super Mocna	89
Mata do tańca + gra Dance Europe + mikrofon	159
Memory Card 8 MB Sony	59
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Przedłużacz do joypada	14,90
RGB + AV	14,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ACE COMBAT X	169
BURNOUT DOMINATOR	169
BURNOUT LEGENDS	99
CALL OF DUTY Road to Victory	179
DAXTER	79
DRAGONBALL Z Shin Budokai 2	179
DRIVER 76	169
DUNGEON SIEGE Throne of Agony	179
EA REPLAY	99
EVERYBODY'S GOLF	49
FIELD COMMANDER	99
FIFA 06	99
FIFA 07	169
FIFA STREET 2	99
FINAL FANTASY 20th Anniversary	169
FINAL FANTASY Tactics	179
FINAL NIGHT: Round 3	129
FORMULA ONE 2006	179
GANGS OF LONDON	79
GODFATHER	169
GTA Liberty City Stories	99
GTA Vice City Stories	99
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
HARRY POTTER i Zakon Feniksa	169
HEATSEEKER	139
KILLZONE Liberation	79
LEGO STAR WARS II	179
LEMMINGS	79,90
LOCOROCO	79
LORD OF THE RINGS: Tactics	99
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE	189
MEDAL OF HONOR Heroes	79
MEDIEVIL RESSURECTION	79
METAL GEAR SOLID Portable Ops	149
MORTAL KOMBAT Unchained	99
MOTO GP	79
NBA LIVE 2007	169
NBA STREET Showdown	99
NEED FOR SPEED Carbon: Own the City	169
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NHL 07	169
PARAPPA THE RAPPER	139
PRO EVOLUTION SOCCER 6	79,90
PRO EVOLUTION SOCCER 8	149
PURSUIT FORCE	89
RATCHET & CLANK Size Matters	179
SID MEIER'S PIRATES	179
SIMS 2	169
SIMS 2 Castaway	169
SIMS 2: Zwierzaki	169
SMASH COURT TENNIS	179
SOCOM Fireteam Bravo 2	169
SPIDER MAN 2	89
STAR WARS Battlefront 2	99
STAR WARS Lethal Alliance	119
STREET FIGHTER Alpha 3 Max	149
SYPHON FILTER Dark Mirror	169
TALES OF ETERNIA	99
TEKKEN Dark Ressurection	79
TEST DRIVE Unlimited	149
THE SIMPSONS	169
THE WARRIORS	99
TONY HAWK Project 8	189
TRANSFORMERS	189
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 07	169
WIPEOUT PURE	79
WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA	119
WRC	79

Sprzęt:

Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Etui Venom	29,90
Kabel USB	24,90
Kamera Go! Cam	179
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	99
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	159
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	249
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	159
Zasilacz/ładowarka	49
więcej	tel./www

1599 zł

PlayStation 3 – twardy dysk 40 GB

Xbox 360 Arcade + 3 gry: Viva Pinata, Perfect Dark Zero, Forza Motorsport 2

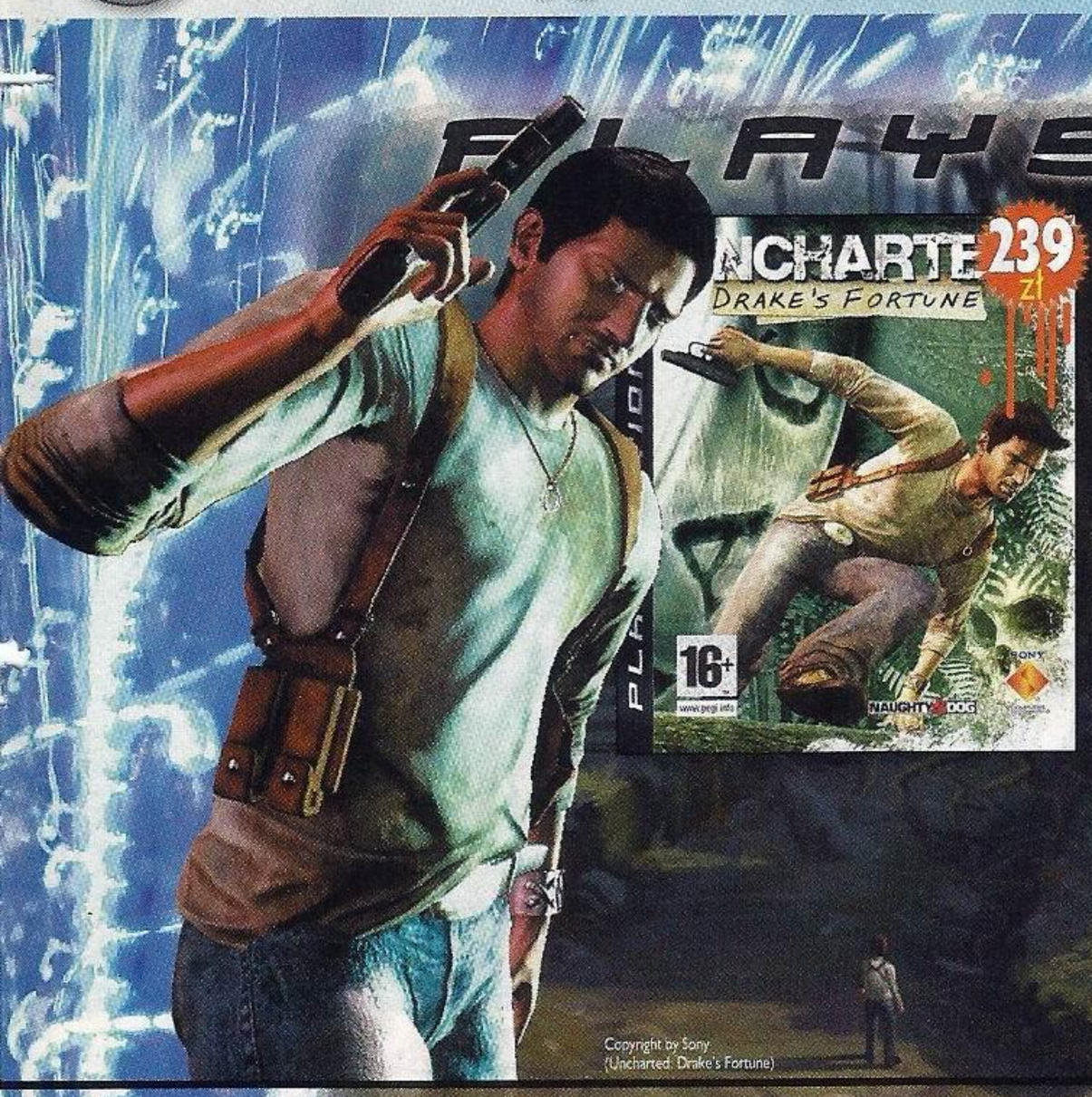
Xbox 360 Premium HDMI + Perfect Dark Zero

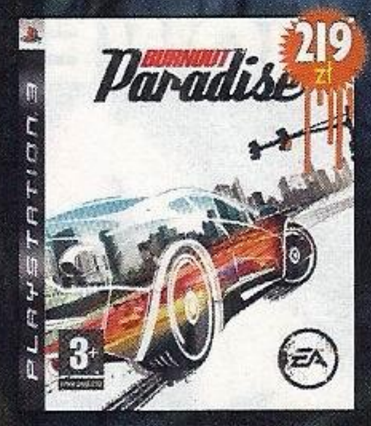
www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl

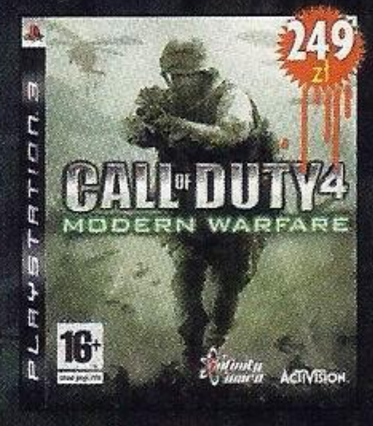
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

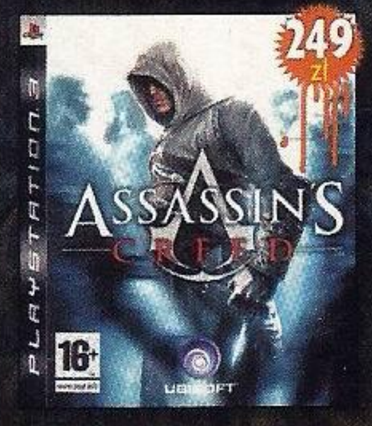
W tygodniu pracujemy w godzinach: 11⁰⁰-19⁰⁰

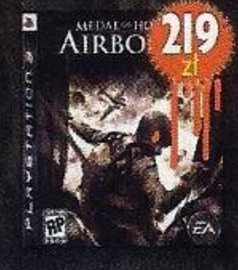
PLAYSTATION 3



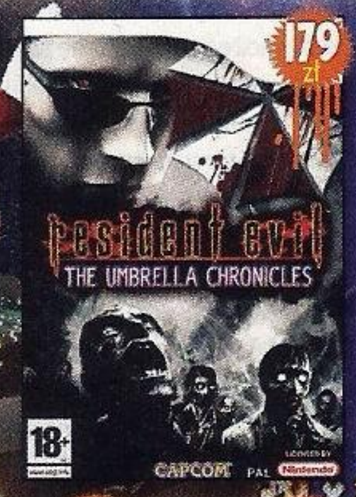


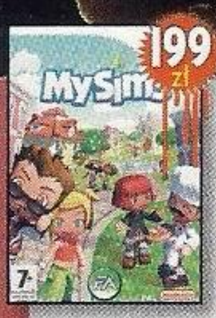


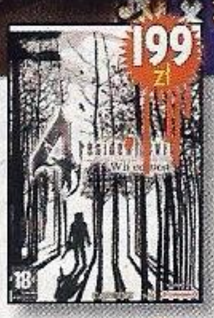


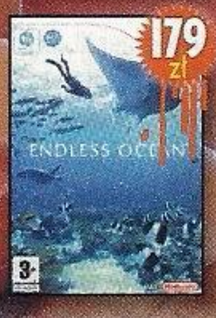


Wii









Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

tima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

STREET FIGHTER IV

Miejsce króla jest na tronie!

RYU I KEN PO RAZ KOLEJNY STANĄ DO BOJU – HADOUKENY I SHORYUKENY ZNÓW BĘDĄ PRUŁY POWIETRZE W PIERWSZEJ OD PONAD 10 LAT PEŁNOPRAWNEJ KONTYNUACJI LEGENDARNEJ SERII!

W niezależnych, fanowskich zestawieniach najlepszych bijatyk wszechczasów, od lat prym wiedzie bodajże najbardziej zasłużona seria. Street Fighter nie bez przyczyny może pochwalić się taką renomą, wszak po nim już nic w świecie mordobić nie było takie samo. Niesamowity system walki wymagający precyzji na najwyższym poziomie i plejada barwnych postaci sprawiły, że SF doczekał się gdzieś tak na oko z miliona części i zasłynął jako gra, której tytuły potrafią przyprawić o zawrót głowy. Super Uber Street Fighter Ultra Turbo Mega Alfa EX Third Strike Final Collection II – może nieco karykaturalnie, ale z pewnością ukazuje naturę zjawiska. Zmiany następujące z każdym dodanym słówkiem śledzi tylko jeden mędrzec na świecie, ale ponoć ma za sobą kilka kryzysów.

Nowa część, bez tych wszystkich koszmarnych przydomków, pojawiła się tak dawno, że aż szkoda gadać (1998 na automatach, 1999 na PS one). Dziesięć lat minęło, realia rynku są diametralnie inne, rządzą nim odmienne prawa. W dobie szalenie popularnych strzelanin, bijatyki nie mają łatwo. Masa fanów z utęsknieniem patrzy w stronę czwartej części. Ostatnimi dniami sypnęło kilkoma informacjami. Po pierwsze i chyba najważniejsze – gra pozostaje 2D. Postacie wykonane są w szalenie ciekawy sposób, z trójkącików opisanych pięknymi, rysowanymi teksturami. Dzięki temu nie ma szans na pomylenie którejkolwiek z nich. Akcja gry dziać się będzie między wydarzeniami z Street Fighter II Turbo (bez jaj...) a Street Fighter III. Wynika z tego, że zabraknie postaci, które w trzeciej części debiutowały. Na razie potwierdzono, że powrócą Ryu i Ken, filigranowa Chun-Li oraz ciemnoskóry Dhalsim. Capcom odważnie podkreśla, że w czwórce pojawią się nowi bohaterowi (pewne są dwie nowe panny), więcej ciosów, oraz świeże areny walki. System nie zostanie zmieniony i dalej opierać się będzie na sześciu przyciskach i kręceniu ćwierć, pół i całych okręgów na gałce (lub krzyżaku). To prawdziwy test dla padów i zwinności palców nawet najtwardszych wyjadaczy. Znane z trzeciej odsłony zbijanie ciosów zastąpi coś, co nazywa się „zemstą". Ciosy specjalne z pewnością powrócą, ale zapowiedziano też ultras – można się tylko domyślać, co też kryje się pod tą nazwą.

Grafika robi piorunujące wrażenie, ponieważ wykonana jest niespotykaną techniką. Jest to styl, który przylgnął do serii i trzyma się mocno. Na pierwszy kadrze pochodzącym bezpośrednio z gry widać pietyzm, z jakim opracowano postacie. Ryu stoi w bojowej pozie, groźnie mu z oczu patrzy, jego kimono jest przybrudzone, oberwane, ładnie się załamuje w odpowiednich miejscach. Krajobraz za nim jest niczego sobie – jakaś jadłodajnia i masa kolorowych ozdób. Ciekawe, czy otoczenie będzie w jakiś sposób podatne na poczynania zawodników. Oczyma wyobraźni można dostrzec spektakularne kule energii i ognia wydobywające się z dłoni bohaterów. Animacja z całą pewnością wyciągać będzie sześćdziesiąt klatek na sekundę.

Na podstawia screenów spekuluje się, na jakie platformy gra trafi. Jakość oprawy jest tak wysoka, że wykluczane jest Wii. Na początek na pewno SF4 trafi do salonów gier, a i to dopiero w drugiej połowie roku. PS3 i X360 (a może tylko jedna z nich, jeśli Sony lub Microsoft odpowiednio zapłaci) poczekają nie wiadomo jak długo, ale mówi się także o... PS2! Z potwierdzonych informacji warto wymienić tę o trybie online. Gulash zemdlał. ■■

■ Legendy sprzed lat ożywają i być może z równie dużą siłą, co wielu z nas kiedyś, przyciągną do grania nowe pokolenie. Swoją drogą Capcom ma jaja ze stali, żeby w czasach napinki na ultrahiperrealizm proponować coś tak odjechanego... Ale za to właśnie ich uwielbiamy!

Gadające GŁOWY

ZŁOTE MYŚLI, ZŁOTE SŁOWA BONZÓW TEGO RYNKU

„Myślę, że mamy magię na płycie."
– Gaeme Devine, Ensemble Studios w kilku słowach na temat Halo Wars

„Wydaje się prawdopodobne, że Gears of War ukaże się na PlayStation 3 po pierwszym ekskluzywnym sequelu dla Xboxa 360."
– Michael Patcher, analityk rynku gier przewiduje (jak zawsze) przyszłość

„Chłopaki od Call of Duty robią świetne strzelaniny, ale to tylko kolejne wersje Quake'a przebrane w nowe szatki. Nie ma tam bohaterów, których mógłbym zapamiętać, nie ma głębi historycznej. To po prostu zabawne strzelaninki."
– Randy Pitchford, Gearbox Games komentuje działania konkurencji

„Naszym zdaniem powinniśmy mieć wymierne korzyści za umożliwienie korzystania z naszej technologii." – Maryanne Lataif, Activision, na temat zablokowania przez Activision patcha umożliwiającego wykorzystanie gitar z Guitar Hero 3 do zabawy w Rock Band (chcą kasę)

„Staramy się coś z tym zrobić. Patrzymy na to z punktu widzenia konsumenta, a nie finansowego" – Spencer Saltonstall, Harmonix, na ten sam temat (nie chcą płacić)

„W 2009 roku sprzedamy więcej konsol, niż w 2008. Europa to nasz najważniejszy rynek. Naszym największym wyzwaniem jest budowanie wizerunku – Sony ma tu świetną markę i moc, lepszą niż gdziekolwiek na świecie. Nie tylko PlayStation 3, ale ogólnie Sony jako marka. Jeśli chodzi o Nintendo – tak, sprzedają konsole i wygrywają na wielu frontach, ale żaden z wydawców gier na Wii poza Nintendo nie odniósł żadnego sukcesu." – Jeff Bell, szef światowego marketingu w Microsofcie na temat nowego roku

„Wii to na pewno ciekawa sprawa, ale ile developerzy wyciągną z całego tego systemu i wiilota za dwa czy pięc lat, co będzie w jakikolwiek sposób różnić się od rzeczy stworzonych do tej pory? Jak opracować produkt, który będzie nowatorski i różny od tego, co się ukazało? Wszyscy wiemy, że PlayStation 3 ma olbrzymi potencjał – jest sporo miejsca na eksperymenty." – Scott Steinberg, SEGA

INFO
DEVELOPER: GEARBOX
WYDAWCA: -
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: PS3, X360

BORDERLANDS

Pół miliona broni, zdumiewający wynik

Ekipa Gearbox ma w swych szeregach kilku prawdziwych weteranów branży i gatunku strzelanin FPP. Kilku z nich pracowało przy Halo, część doglądała Half-Life. Samodzielnie ułożyli kilkadziesiąt linijek kodu, by fani Drugiej Wojny Światowej mogli wcielić się Kompanię Braci. Równolegle z pracami nad trzecią części Brothers in Arms trwają prace nad znacznie bardziej zaawansowanym i ambitnym projektem – Borderlands. Pisaliśmy już co nieco o nim, jednak dopiero teraz jest okazja przyjrzeć się bliżej.

Gdyby chcieć w kilku słowach opisać rdzeń rozgrywki, należałoby użyć następującego określenia: RPG akcji z widoku FPP, z kooperacją online dla czterech i losowym generowaniem wszystkiego, co się da. Czyli sporo – sami przyznacie. Zaczynając od początku trudno nie pisać o miejscu akcji i z grubsza o fabule. Zabiera ona w podróż na planetę Pandora. Człowiek w akcie daleko idącej kolonizacji wyruszył na podbój kosmosu. Wspomniane ciało niebieskie wydaje się opuszczone i wymarłe – na jego powierzchni znaleźć można jedynie ruiny kosmicznych cywilizacji. Poza tym jest przeraźliwie zimno. Po sześciu latach zaczyna się wiosna, a po zimowym śnie budzą się kreatury z pustymi brzuchami. Część ludzi leci dalej, część zostaje. Wśród tej drugiej grupy szybko pojawiają się konflikty, skutkiem czego jest upadek społecznych zasad i rozkwit kryminalnych występków. Prawdopodobnym wydaje się fakt, że kierowana postać określona będzie wskaźnikiem określającym stronę prawa – pięści lub sprawiedliwości.

RPG AKCJI Z WIDOKU FPP, Z KOOPERACJĄ ONLINE DLA CZTERECH I LOSOWYM GENEROWANIEM WSZYSTKIEGO, CO SIĘ DA. SŁABO?

Zabójca nosi na głowie czapkę pilotkę, która zachodzi aż na pół twarzy. Już na pierwszy rzut oka widać, że to urodzony snajper szukający jakiegoś gościa ze swojej przeszłości. Jedną z jego zdolności jest „Aniołek na barku" zwiększający po celnym headshocie szansę na zadanie krytycznych obrażeń przeciwnikom przez pozostałych członków drużyny. Panna Lilith jest przedstawicielką rasy syren – ponoć w galaktyce żyje jeszcze tylko pięć podobnych istot. W stanie podenerwowania budzą się w niej przepotężne moce, których niestety laska nie umie do końca kontrolować. Potrafi za to czarem przyspieszyć ataki kolegów z zespołu. Roland jest chyba najmniej oryginalny. Jego siła tkwi w mięśniach, ale nie tylko ramion, ale i palców, które sprawnie wciskają cyngiel. Przywódczy okrzyk zwiększy ilość doświadczenia zebranego po walce. Ciekawe tylko, jak to wszystko ma się trzymać kupy, skoro postaci nie można za bardzo zmieniać, jest ich trzy, a graczy ma śmigać czterech. Też wyłapaliście tę nieścisłość?

Największe zamieszanie zrodziło się wokół wspomnianego generowania przez opracowaną technologię wszystkiego, co możliwe do losowego stworzenia. Wzniosła to idea, przyznać trzeba, żeby świat, postacie, zadania, potwory i bronie – wszystko to za każdym razem wyglądało inaczej. Nie diametralnie inaczej, ale jednak odmiennie. Pandora podzielona jest na siedem miast, głównych skupisk ludzi. Otoczone są one nieprzebytymi lochami, otwartymi krainami, bezdrożami kłębiącymi się od zgraj przeróżnego plugastwa. Nieuniknione są skojarzenia z Diablo – zresztą twórcy nie kryją swoich inspiracji. Często grało się w to tylko po to, by zdobyć jeszcze bardziej wypasiony miecz, czy zbroję. Tutaj graczem kierować mają podobne instynkty. Jeszcze tylko jedno zadanie, jeszcze tylko jeden boss. I tak do rana.

□ **Borderlands przejść miała do historii na długo przed premierą, a to dzięki pewnej cesze zapowiedzianej przez jednego z producentów. Miała bowiem być pierwszą grą nie MMORPG, która do działania na X360 wymagałaby dysku twardego. Szybko jednak okazało się to pomyłką programisty, a odpowiednie sprostowanie pojawiło się w internecie.**

Korzenie zobowiązują – Borderlands to jednak przede wszystkim strzelanina. A jeśli taki gatunek, to konieczne są bronie, im więcej, tym lepiej. Każda giwera to inny kawałek sprzętu. Kilka slotów i dziesiątki części przypadających na dowolny z nich dają pół miliona kombinacji. Widzieliście kiedyś rewolwer na rakiety, albo shotguna strzelającego kulą plazmową? A może procę miotającą kulami ognia? Wystarczy, że maszyna losująca dobrze wszystkimi komponentami zatrzęsie i aż strach pomyśleć, jakie fuzje wpadną w łapy postaci.

Warto jeszcze wspomnieć o pojazdach, które to należy odpowiednio traktować lejąc w nie bezołowiową oraz montując wielki karabin. W trybie kooperacji czteroosobowa drużyna może obsługiwać taki wehikuł i zmieniać się rolami bez wysiadania z niego. Świetnie brzmi też możliwość dołączania do sesji przyjaciela albo zapraszanie ludzi z listy do siebie. W końcu nic tak nie wpływa na dobrą znajomość, jak zabicie pokraki z wymyślnego karabinu. Premiera dopiero za rok daje do myślenia o ogromie tej produkcji. ■■

□ **Nie tylko tereny i bronie mają być generowane losowo, ale nawet zadania i ludzie je zlecający. Już widzimy tych powykręcanych bohaterów z nie pasującymi fryzurami, którzy chcą, by odnaleźć ich grzebień.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

DEUS EX TRÓJECZKA?

To już oficjalne – Eidos dał zielone światło trzeciej części rewelacyjnej serii Deus Ex. Po Bioshocku już żaden FPS nie będzie miał łatwo, by dorobić się miana kultowego. Na krótkim zwiastunie widać tylko ludzki płód, a przez ekran przewija się tekst: „Od stuleci człowiek motał się nad zrozumieniem swojej prawdziwej natury. Co czyni nas tym, kim jesteśmy? Wkrótce jedna odpowiedź zastąpi wszystkie inne. To, kim jesteśmy, to tylko droga do tego, czym możemy się stać." Możliwe, że gra pójdzie w ślady bioshockowej modernizacji ciała bohatera przez różne wszczepy i mutacje. Do jej premiery upłynie jeszcze dużo wody w Wiśle – panowie dają sobie co najmniej dwa lata.

C&C Z OCZU

EA podało, że właśnie powstaje kolejna strzelanina FPP, tym razem osadzona w uniwersum popularnych strategii z serii Command & Conquer. Gracz wcieli się w rolę Ricardo Vegi i postara się zażegnać globalny konflikt. Punktem zapalnym jest tajemnicza wieża, która stanęła obok gigantycznego wysypiska śmieci zajmującego miejsce Morza Śródziemnego. Okazuje się, że jest ona punktem komunikacji kosmitów i jakimś potwornym reliktem z czasów trzeciej wojny światowej. Tiberium ma być strzelaniną z elementami taktycznymi i dowodzeniem niewielkim oddziałem. Na pewno obok kampanii dla jednego, pojawią się tryby dla kilku graczy online.

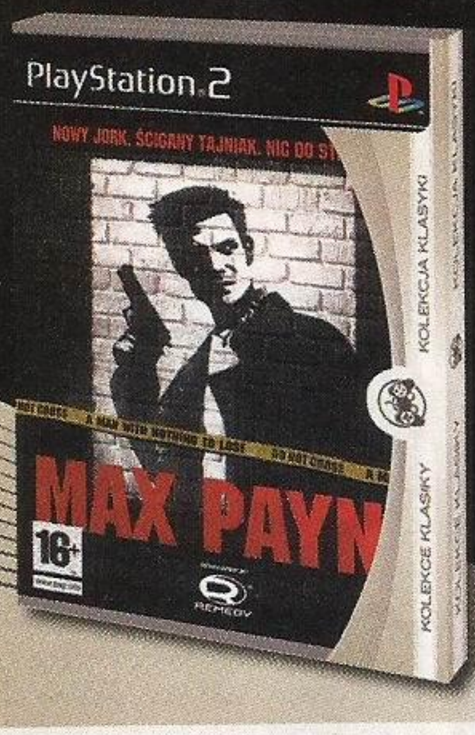
C&C: T

KOSZMAR Z WIETNAMU 2

Znane z poletka kieszonkowych konsol Rebellion nareszcie dorobiło się awansu i dzięki ostatnio wydanym kilku pozycjom (m.in. Star Wars i Alien vs Predator na PSP) dostali pozwolenie na zabawę z dużym sprzętem (X360 i PS3). Jak (nie)łatwo wywnioskować z tytułu newsa, szykuje się kontynuacja Shellshocka. Pierwsza część napisana na poprzednią generację konsol brutalnie wbijała graczy w rozwalające się buty amerykańskiego żołnierza walczącego w Wietnamie. Jak wiadomo z pewnych źródeł, była to wojna nastawiona czysto na zysk, ale dramaty ludzi w nich uczestniczących jeżą włosy na głowie. Wiecej szczegółów wkrótce.

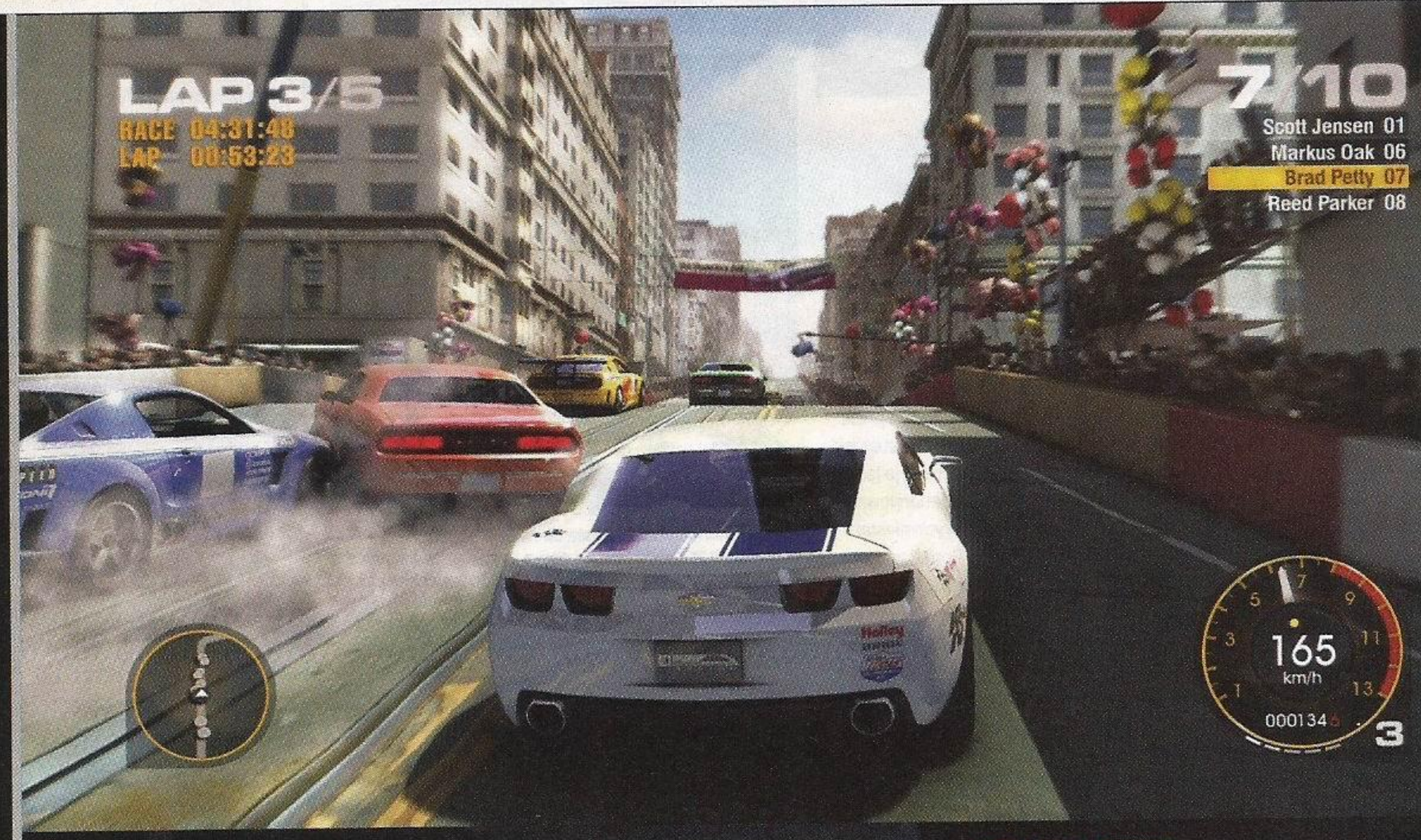
PS3 W LISTOPADZIE

Wyniki sprzedaży PlayStation 3 napawają optymizmem nie tylko fanów, ale przede wszystkich udziałowców i szefów japońskiego giganta. Według agencji NPD w listopadzie trzecia stacjonarna konsola Sony zaliczyła prawie trzystuprocentowy wzrost sprzedaży i osiągnęła wynik 466 tysięcy. PS2 zeszło o 30k więcej, a PSP to aż 567 tysięcy sztuk w samych Stanach. Sony pochwaliło się też blisko dwoma milionami użytkowników PSN w USA. Ciekawe czy trend się utrzyma także po świątecznej gorączce.



ADRENALINA W NAJCZYSTSZEJ POSTACI!

KOLEKCJA KLASYKI



INFO
DEVELOPER: CODEMASTERS
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360

RACE DRIVER: GRID

„Liczy się tylko wyścig – od startu do mety"

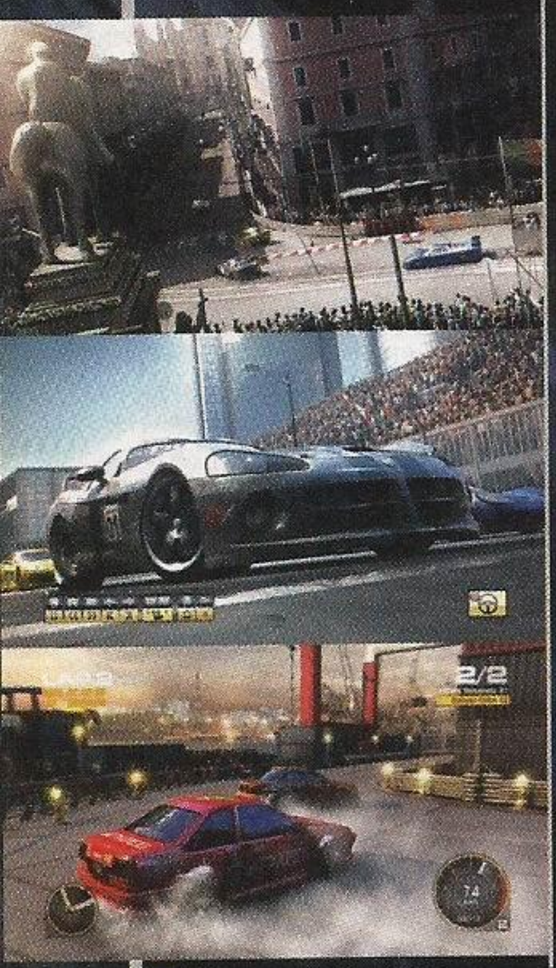
Nowa recepta Codemasters na przełom w wyścigach samochodowych w wolnym tłumaczeniu brzmi właśnie tak. Wiemy, słabo, ale w oryginale nieco dźwięczniej – „ GRID is all about the race – that period from lights to flag". Znaczy to, że największą ilość czasu i energii gracz poświęcić ma nie na tuningowanie, malowanie i ustawianie bryki, ale na czerpanie radości z samej jazdy. Pomóc w tym ma silnik napędzający całkiem udanego Colin McRae DiRT. Neon został przemianowany na EGO, by bardziej pokazać jego siłę i przyszłościowe zastosowania. Jak nic.

Jako że Race Driver wywodzi się w prostej linii z serii TOCA, pomysł obsadzenia grającego w roli żółtodzioba nie jest jakiś świeży i przełomowy. Wyścigi z fabułą nie są złe, jeśli historia nie zasysa. Z drugiej strony – ktoś chętny do wymyślenia takowej? No właśnie. Na razie wiadomo, że bezimienny chłopaczyna stara się wybić z setek jemu podobnych i wspiąć się po drabinie kariery, by u jej szczytu zacząć nadużywać alkoholu i bić żonę. A najlepiej kilka. Kolejnych oczywiście, mormoni pić nie mogą.

GRID bliżej jest do symulacji, ale takiej z dość mocnym przymrużeniem oka. To taki asfaltowy DiRT, sami twórcy nawet mówią o nim w ten sposób. Ma on zrobić dla serii TOCA to, co zrobił DiRT dla Colina. Bez makabry. Pod swoje zwieńczenie pleców gracz dostaje fotele zamontowane w najlepszych autach wyścigowych, jakie jeżdżą po torach na całym świecie. A w zasadzie to na trzech kontynentach. Europa to kraj raczej klasycznego, w pełni legalnego ścigania. Tory rozsiane po kilku najbardziej znaczących krajach (m. in. niemiecki Nurburgring, angielskie Silverstone) i auta z Włoch, Szwecji, czy właśnie Niemiec i Anglii zadowolą purystów stojących na stanowisku, że jeśli auto, to z Europy. Jako, że gra trafić ma globalnie do każdego, również miłośnicy amerykańskiego podejścia do ścigania będą zadowoleni. Potężne maszyny ze Stanów gnające po takich miastach, jak Detroit, czy Waszyngton ucieszą ich serca. Trzecim miejscem jest oczywiście Azja, a dokładniej upstrzone neonami miasta azjatyckich tygrysów (czyli krajów z tego obszaru, które najszybciej się rozwijają) i Japonii. Dealerzy z tamtych stron w swoich salonach mają masę pięknych aut, których prowadzenie to czysta przyjemność. Poza tym warto pamiętać, że wyścigi w Azji to często akcje na pograniczu prawa, dlatego może być ciekawie i wyzywająco.

Poza tym, że online ma obsłużyć nawet dwudziestkę zapaleńców, niewiele wiadomo o trybach, czy tablicach wyników. Można jednak bez pudła strzelać, że takowe się w GRID znajdą. Na pewno za to nowy Race Driver zachwyci modelem zniszczeń, który zakłada niemal całkowitą kasację fury. Niesamowite wrażenie robi dachujący pojazd, z którego sypie się wiadrami masa małych części, kawałków szkła i lakieru. Grafika wypada wprost rewelacyjnie; jeśli te obrazy tknięte rękoma mistrzów kodu przesuwać się będą płynnie, to za oprawę kudosów sypnie się masa. Otoczenie toru na razie jest nieco puste, ale zaludnić je mają setki fanów.

Śmiało można stwierdzić, że GRiD zapowiada się na asfaltowego DiRTa. Model jazdy na pograniczu zręczności i symulacji zawsze jest mile widziany, choć nie przez wszystkich. Ciekawe, czy Codemasters wzięło sobie mocno do serca uwagi fanów i postawiło bardziej na dopracowanie kilku rodzajów ścigania, czy znów pójdzie na ilość oferując jako jedną z kategorii pojazdów kosiarki do trawy, wielkie ciężarówki i gokarty. Oby nie. ■■



□ Uliczne wyścigi ostatnio przeszły sporą metamorfozę i widać wyraźnie, że GRID stara się wyłuskać najlepsze patenty z ProStreet, zagryźć je Forzą i popić zręcznościowym DiRT.

GRID BLIŻEJ JEST DO SYMULACJI, ALE TAKIEJ Z DOŚĆ MOCNYM PRZYMRUŻENIEM OKA. TO TAKI ASFALTOWY DIRT

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KAŻDA FIRMA SWOJE DZIECIĘ...
Zależy które. O pierwszym zdarza się zapomnieć z dnia na dzień. Tak było z „oryginalnym" Xboksem, który skończył się bardzo szybko i nagle. Microsoft zarzeka się, że teraz sytuacja wygląda zupełnie inaczej. „Jesteśmy na zupełnie innej pozycji, niż byliśmy jeszcze dwa, czy trzy lata temu. Mamy masę partnerów wśród sprzedawców, developerów. A najbardziej cieszymy się z grona wiernych fanów wśród graczy" mówi jeden z przedstawicieli firmy z Redmond. Marzeniem Microsoftu jest powtórzenie sukcesu... PlayStation 2! No jak się wzorować, to na najlepszych.

DREAMCAST 2?!
Jedna z najbardziej niedocenionych maszyn, jakie kiedykolwiek postawiły nóżki swoich układów scalonych na rynku – konsola Sega Dreamcast. Matczyna firma poprosiła o wpisanie do amerykańskiego urzędu patentowego nazwy DC na najbliższe kilka lat, co wierni fani niebieskiego jeża i innych kultowych postaci Segi odczytali właśnie jako sygnał, że firma przymierza się do ponownego wejścia na rynek sprzętu. Nadzieje nie żyły jednak zbyt długo, gdyż przedstawiciel japońskiego koncernu zaprzeczył spekulacjom. Ale oni plotkom zawsze zaprzeczają... Jak Wy widzicie ewentualnego kolejnego gracza na tym rynku?

CALL OF DUTY 5 TYLKO DLA KONSOL?
W sieci pojawiły się plotki i podejrzenia, że Activision zamierza przeistoczyć serię CoD w corocznego tasiemca. Jak wiadomo, za najbardziej udane części (pierwszą, drugą i czwartą) odpowiada utalentowana ekipa Infinity Ward, a później na tychże częściach bazuje nieco mniej zdolne Treyarch (różne dodatki i całkiem niezła część trzecia). Plotka głosi, że piąta odsłona znowu trafi w ręce Treyarch i zabierze graczy w fascynujący, świeży i niezbadany okres... Drugiej Wojny Światowej! Tak, koszmar ma stać się rzeczywistością. IW za to zająć ma się numerkiem szóstym, który trafi tylko na konsole.

DRAGON BALL Z BURST LIMIT
Fani, cieszcie się – Bandai Namco zapowiedziało wreszcie pierwsze wejście Goku i jego kumpli na next-geny. Gra pisana jest na Xboxa 360 i PS3 ukaże się jakoś w tym roku.

PLAYSTATION.PL

16+
www.pegi.info

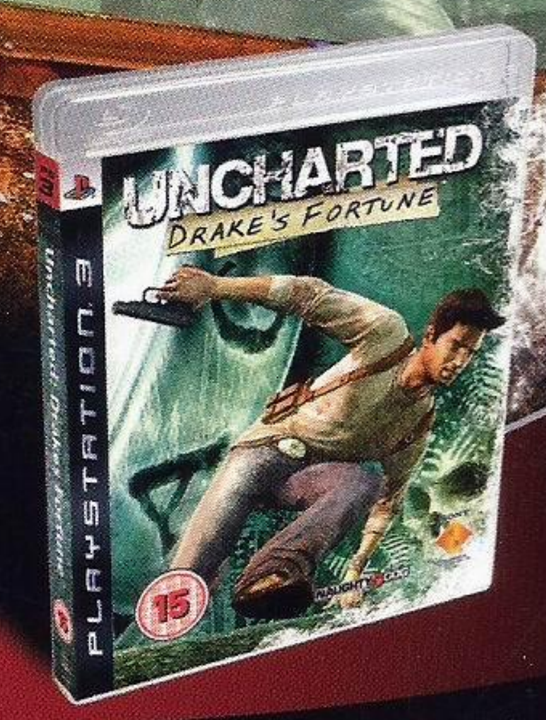
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Corporation. Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. Published by Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

Czasami to co zostało zagubione, nigdy nie powinno być odnalezione.

Wskazówka znaleziona w trumnie Sir Francisa Drake'a, naprowadza łowcę przygód Nathana Drake'a na ślad mitycznego skarbu El Dorado. Niestety, ekspedycja nie przebiega zgodnie z planem. Zagubiony na tajemniczej wyspie, ścigany przez bezlitosnych najemników, Nathan walcząc o przetrwanie, odkrywa przerażające sekrety tego miejsca...

PREMIERA: 5 GRUDNIA 2007
TYLKO NA PLAYSTATION®3

NAUGHTY DOG



This is living

PLAYSTATION 3

INFO
DEVELOPER: TEAM NINJA
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360

NINJA GAIDEN II

Powiadają, że czarnych okularów i skórzanych spodni nie zdejmuje nawet pod prysznicem...

Stig? Nie. Tomonobu Itagaki – twórca serii Dead or Alive – należy do ludzi, których albo się lubi i podziwia, albo cierpi katusze na ich widok. Developer nie szczędzi gorzkich słów konkurencji, nie toleruje sprzeciwu, nie stroni od whisky i papierosów. Powiedział kiedyś, że gra, w której w pewnym momencie pojawia się na ekranie duży symbol przycisku, który należy wcisnąć, nie może być dobra. Miał oczywiście na myśli wszystkie te pozycje, w których zastosowano QTE, czyli choćby God of War, czy Heavenly Sword. W życiu wyszły mu dwie rzeczy, z któych jedna została wymieniona zaraz po jego nazwisku. Drugą jest saga o pewnym ninja – Ryu Hayabusa. Pierwsze części trafiły na prehistorycznego NESa, reaktywacja nastąpiła w 2004 wraz z grą Ninja Gaiden na pierwszego Xboxa. Po premierze okrzyknięto ją jedną z najtrudniejszych gier w historii. Po jakimś czasie ukazała się wersja Black usuwająca kilka niedociągnięć i wrzucająca upragnione bonusy. Gdy zapowiedziano Ninja Gaiden Sigma na PlayStation 3, fani konsoli Sony widzieli w tym szansę, że pełnoprawna kontynuacja zagości również na ich konsoli. Teraz już wiemy, że na razie nie ma na to najmniejszych szans – wydawcą Ninja Gaiden 2 nie jest już Tecmo, a Microsoft.

„BĘDZIESZ NA MNIE CZEKAŁ..."

Pierwsza prezentacja Ninja Gaiden II nastąpiła na TGS we wrześniu ubiegłego roku. Od tego wydarzenia blady długowłosy pojawiał się w kilku wywiadach i nieustannie wpadał w zachwyt nad swoją produkcją. Przyznał, że ze wszystkich ludzi na świecie to on ma właśnie najwięcej do zarzucenia poprzedniczce. Opowiedział o ograniczeniach sprzętowych, które wpłynęły na to, jak NG wygląda. Wiedzieliście, że używanie magii Ninpo wiązało się ze spadkiem płynności animacji ze stałych sześćdziesięciu klatek do klatek trzydziestu? Itagaki był z tego powodu do tego stopnia niezadowolony, że wprowadził do gry nagrody za nie używanie przeklętych technik magicznych.

„Najlepsza gra akcji na świecie na najmocniejszy sprzęt na ziemi" – od takich słów wypowiedzianych przytłumionym głosem rozpoczęła się prezentacja. Pyszałek mógł sobie darować jedno i drugie, bo na razie owszem – potencjał jest, ale o wyznaczaniu nowych standardów nie ma mowy. Może poza jedną kwestią, ale o niej za chwilkę.

Ryu Hayabusa jest bardzo smutny i rozżalony. Jego klan został wybity do nogi, a ludzkości grozi zagłada.

Z ROZCIĘTEGO KORPUSU NIE WYLEJĄ SIĘ FLAKI, DWIE NERKI I WĄTROBA. DZIELI SIĘ ON NA KILKA KAWAŁKÓW, A NOGI I RĘCE ZAWSZE ODCINANE SĄ NA TEJ SAMEJ DŁUGOŚCI, CZYLI CAŁE

Waleczny charakter nie pozwala ninjasowi usiedzieć spokojnie przed telewizorem. Na krucjatę zabiera ze sobą nie tylko dwa nagie miecze. Z szopy za domem wyciąga gigantyczną, zdobioną kosę z praktycznym mocowaniem, dzięki któremu oręż wisi grzecznie przy pasku od lateksowych spodni. Spod popiersia X-mena Ryu wyciąga parę potrójnych ostrzy zakładanych na przedramiona. Wypastowane buty stojące koło łóżka skrywają tajemnicę – na czubkach tkwią wysuwane kolce. No na stadion na pewno by nie został wpuszczony. Poza nowymi kawałkami ekwipunku nie zabraknie też ulubionego nunchaku oraz potężnej maczugi.

„BĘDZIESZ LICZYĆ GWIAZDY..."

Trzydzieści godzin to sporo czasu. Na tyle szacuje się przejście szeregu misji przeznaczonych dla jednego gracza. Czy pojawiła się właśnie insynuacja, że znajdzie się coś dla graczy kilku? Nie dajcie się zwieść. Ninja Gaiden 2 powstaje od ponad roku i przez biurka kreślarskie przeszła masa pomysłów, w tym kooperacja i pojedynki. Tomonobu wyznaje jednak, że żadna z tych dwóch diabelnie interesujących opcji w finalnej wersji się nie znajdzie. Ninja działa sam – to podstawowa zasada także słodkowodnej rybie akwariowej z rodziny guramiowatych – bojownika. Ryu miał dostać jako kompana psa. Po rozmowach z Pterem Molyneux ustalono jednak, że to Fable 2 ma patent na tego zwierzaka. Żarcik. Na to, co się stało z pomysłem umieszczenia w grze jastrzębia, nawet szkoda wysilania dowcipu. Wyleciał.

Pojedynkowanie dwóch graczy, w którym każdy śmiga jako Hayabusa nie ma sensu, przynajmniej jako dodatek do gry właściwej – tak mówi sam Itagaki. Czy zwiastuje to nadejście Ninja Gaiden Arena? Nie, raczej nie, ale niczego nie wolno wykluczać. Na razie wiadomo o tablicach wyników i rankingach graczy. Przebijanie się przez levele na czas i punkty z pewnością nie zastąpi porządnego multi, ale i tak zapowiada się miło. Itagaki intensywnie myśli też nad DLC (Downloadable Content), czyli płatnymi dodatkami do pobrania z Xbox Live. Bliższych szczegółów brak. Strzelamy, że pojawią się jakieś tryby walki z bossami, albo nowe poziomy, bronie, przeciwnicy. Może jakiś absurdalnie wysoki poziom trudności?

Na razie nie wiadomo, czy NG2 podzielone będzie na misje, czy raczej zaoferuje ciągłą rozgrywkę. Za tą pierwszą opcją przemawiałaby tradycja, a za tą drugą... właściwie nic, bo to, że każdy rozdział przejść można na czas już się sprawdziło. Wiemy też, że Ryu będzie młodszy, a akcja mieć miejsce sporo przed wydarzeniami z pierwszej części. Szanse na to, że spotka na swej drodze znane osobistości jest większa, niż dziura budżetowa.

„BĘDZIESZ SIĘ UŚMIECHAĆ..."

Krwiście – gdyby było trzeba opisać jednym słowem to, co do tej pory zaprezentowano, padłoby właśnie na

□ W jednym z wywiadów Tomonobu Itagaki przyznał, że zawsze – mimo futurystycznej otoczki – widział Ninja Gaiden jako serię w pewnym stopniu osadzoną w rzeczywistości. Trudno się z tym nie zgodzić widząc Lightning Necropolis bazujące na Nowym Jorku, czy Northern Purgatory jako oddanie hołdu potędze Matuli Rosji. Zresztą to nie jedyne nawiązania, ponieważ pojawia się jeszcze inkarnacja wspomnianej w tekście Wenecji, czy okolice tuż koło Statuy Wolności. Itagaki twierdzi, że od zawsze Ninja Gaiden nawiązywało do realnych miejsc i jako przykład podaje pierwszą część, w której to Ryu chcąc pomścić śmierć swojego ojca, musiał ganiać bandytów po Manhattanie. Można zauważyć jednak pewną nieścisłość, bo o ile miejsca same w sobie wyglądają świetnie, tak pozbawienie ich samochodów i przechodniów oznacza pewną kastrację z klimatu i naturalności. Za to naturalnie wygląda strzepnięcie z ostrza krwi po udanej akcji, co by nie narzekać.

□ Główny bohater na swej drodze nie spotka Rachel, która zapisała się złotymi zgłoskami w branży jako właścicielka największ...ej kosy i lateksowych ciuszków. Pojawi się jakaś inna panna, o której nic więcej w zasadzie nie wiadomo. Itagaki pochwalił się za to, że jednocześnie w wyimaginowanym świecie grasuje bezpośredni konkurent Ryu, też ninja. Czy chodzi o ciemne odbicie podobne do Dark Samus z serii Metroid, czy może o jakiegoś prześladowcę, który co jakiś czas pokaże się i zniknie po otrzymaniu solidnej dawki razów – jak zwykle, nie wiadomo. Jedyny konkret, to fakt, że koleś wygląda rewelacyjnie i bardzo groźnie. W rankingu takich postaci na razie rządzi Raiden z czwartego Metal Gear Solid. Możliwe więc, że obaj spotkają się mniej więcej na półkach sklepowych. Chętnie poznamy bliżej obu madafaków.

„krwiście". Posoka wygląda bardzo sugestywnie, zostaje na posadzce i broni. No i jest jej absolutnie absurdalnie dużo! Ciekawe, czy w dalszych pracach przewidziano możliwość utaplania w niej bohatera, albo adwersarzy. Sama jucha to jednak efekt uboczny. Rozczłonkowani przeciwnicy to widok wciąż w branży trochę egzotyczny. Prym w tej kwestii wiedzie Kratos Bóg Wojny, ale korona spadnie mu z głowy wraz z premierą NG2. Każda broń i cios ma ukrytą, procentową szansę na pozbawienie ofiary nogi, głowy, ręki, rozcięcia tułowia, dosłownego poszatkowania. Ucięte kończyny wcale jednak nie dyskwalifikują zatwardziałej w boju bestii. W ostateczności wróg rzuci się w kierunku bohatera z odbezpieczonym granatem w ręku i pieśnią na ustach. Gorzej, jeśli usta spoczną wraz z głową na ziemi. Wtedy już nie pośpiewają.

Ninpo przeszło pewną zmianę. Wcześniej działało jako bomba usuwająca wszystkich przeciwników na planszy. Teraz ma swój zasięg. Na demonstracji grający odpalił wirujące w formie tornada ostrza. Najbliżsi oka cyklonu zostali zmieleni na gulasz (hmm...), ci nieco dalej stracili obie ręce. Szczęśliwcy stojący w rogu planszy wyszli z tego bez szwanku i było trzeba ich pokaleczyć w bliskim kontakcie.

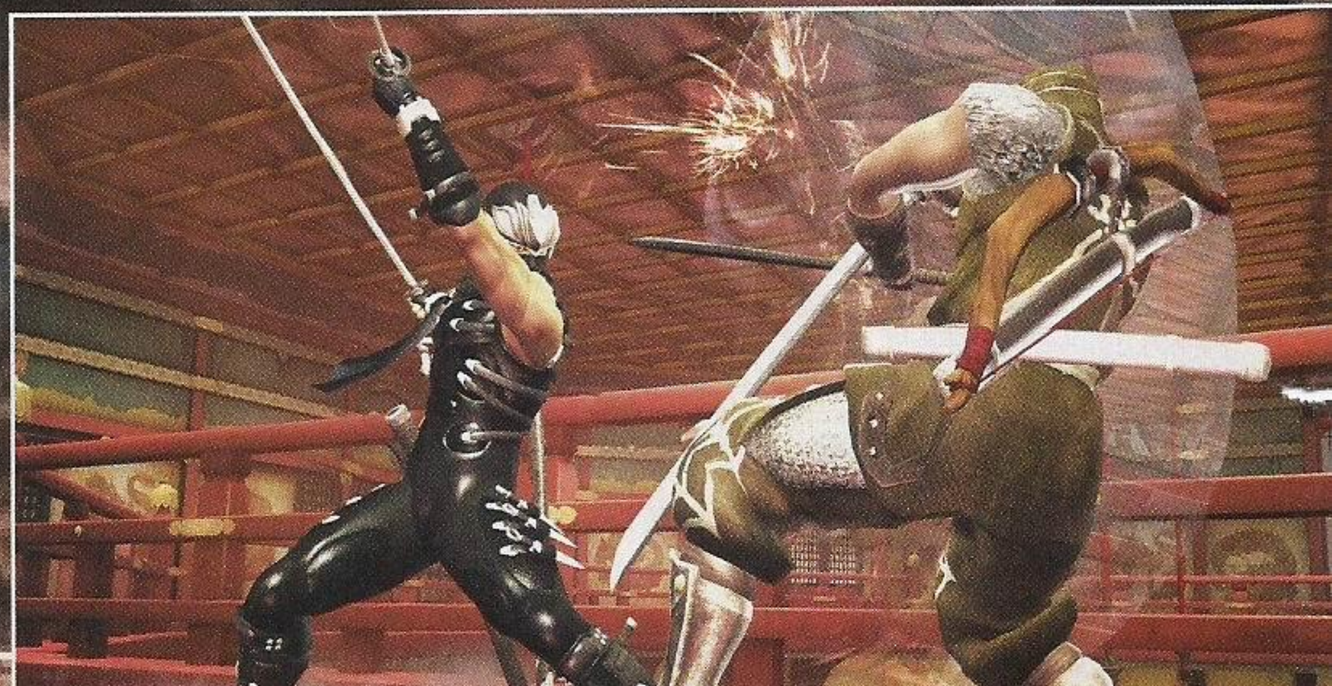
Niech spokojni będą wszyscy obrońcy moralności. Po pierwsze, gra na pewno dostanie odpowiednie oznaczenie wiekowe. Poza tym, z rozciętego korpusu nie wyleją się flaki, dwie nerki i wątroba. Dzieli się on na kilka kawałków, a nogi i ręce zawsze odcinane są na tej samej długości, czyli całe. Na zbliżeniach widać ich środek, czyli jaskrawoczerwoną masę i biały punkt robiący za gnat. Da się na to patrzeć bez konwulsji. Nawet widok turlającej się po arenie łepetyny nie wzdryga, a raczej dodaje animuszu i woli walki. Dziwi tylko, że największy z zademonstrowanych agresorów po kilkunastokrotnych cięciach (wykonanych w ułamku sekundy) w szyję wciąż nie stracił głowy, ani na jego skórze nie pojawiły się cięcia. Czyż niemożliwe jest dokładne odwzorowanie pociętej skóry i materiału? To pewnie ujrzymy dopiero w trzeciej części... Na kolejną najmocniejszą konsolę na świecie?

„BĘDĘ Z TOBA TAŃCZYĆ..."

X360 w 2008 dostanie swoje wypasione tytuły na wyłączność i bez wątpienia Ninja Gaiden 2 jest jednym z nich. Od podstaw stworzony silnik graficzny dziś jeszcze nie zachwyca. Grafika jest ostra jak żyleta, choć zapewne nie powali na kolana malkontentów. Jest płynnie, bo być musi. Pod terminem „zniszczalne i interaktywne otoczenie" rozumieć należy raczej wybuchowe beczki i bieganie po ścianach, niż destrukcję kolumn i rozbijanie głów nieszczęśników o jakiś słupek. Na razie pokazano kilka miejscówek – Nowy Jork, Wenecję, polanę z powbijanymi mieczami. Wszystkie one są nieco sztampowe, ale klimatyczne i przestronne. Ciekawe, jak programiści poradzą sobie z kamerą, która musi przecież wciąż pokazywać wszystko, co ważne. Nie będzie można nią sterować, więc kamerzysta będzie musiał łyknąć jakiś środek na pobudzenie.

Ryu Hayabusa jest jak błyskawica. Porusza się z kocią zwinnością, tnie wszystko, co znajduje się na jego drodze. Akrobacje i podniebne ewolucje wcale nie zapowiadają się jako bułka z masłem, a raczej kawałek ciężkiego chleba. Automatyzacja tych mechanizmów na pewno nie nastąpi i znowu niejeden zaklnie w duchu nie mogąc pobiec po ścianie, wybić się w dobrym momencie i wylądować koło upragnionego zwoju aka scrolla. Nowinek w sterowaniu zbyt wiele nie ma. Na krzyżaku znajduje się teraz zmiana broni. Zapewni to szybki dostęp do arsenału i dodatkowo umożliwi bardziej widowiskowe kombinacje. Ponoć wprawni weterani w nowy system walki wsiąkną momentalnie. Nowym zajmie to odpowiednio więcej czasu (jakieś dwa lata, hehe). Z myślą o tych drugich przygotowany jest też regenerujący się pasek energii. Ale oczywiście za łatwo być nie może. Zdrówko wróci tylko po wybiciu wszystkiego, co się rusza. Nie ma mowy o ucieczce, schowaniu się i przeczekaniu trudnych chwil.

Marek Grechuta napisał piękną piosenkę o miłości. Po zaadaptowaniu jej do sytuacji wyszło, że to gracze kochają Ninja Gaiden. I czekają. Data premiery jest raczej mało precyzyjna, co znaczyć może wydanie gry zarówno w wakacje, jak i przesuwanie jej w okolice Gwiazdki 2008. Itagaki obiecuje dostarczenie najlepszej gry akcji? N+ obiecuje bezlitosne wypunktowanie wszystkich potknięć... Ale życzymy sobie, by było ich jak najmniej. ■■



ODPICUJ SWOJĄ FURĘ
ZADAJ SZYKU NA MIEŚCIE!

Juiced 2™
HOT IMPORT NIGHTS™

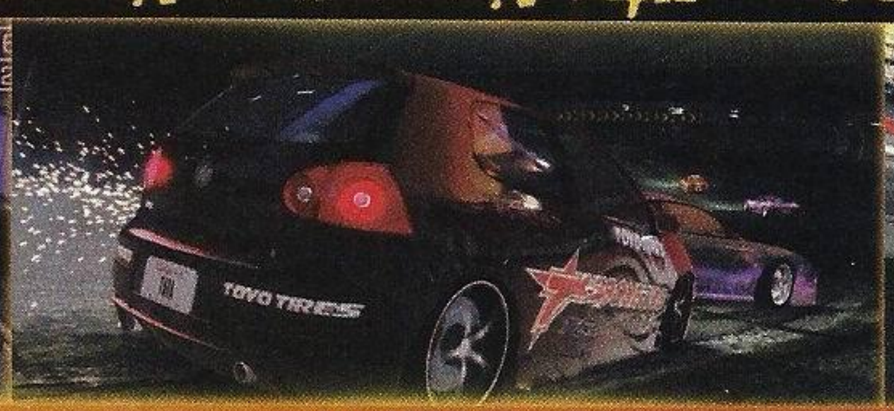
Miejski lans dla wszystkich miłośników wypasionych fur, gorących lasek i driftowania w rytmie świetnej muzy.

PATRONAT
auto tuning świat

UWAGA: POLSKA WERSJA JĘZYKOWA NA PS2!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Podrasuj swoją furę. Do dyspozycji masz tysiące licencjonowanych części i podzespołów, które dają gigantyczną liczbę konfiguracji!



Usiądź za kierownicą ponad 90 licencjonowanych maszyn w tym Hondy S2000, Nissana Skyline GTR i 350Z!

Oprócz prędkości liczy się także styl. Opanuj efektowną jazdę driftem!

Premiera: Listopad 2007*

XBOX 360™ XBOX LIVE® PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP® Juice games THQ

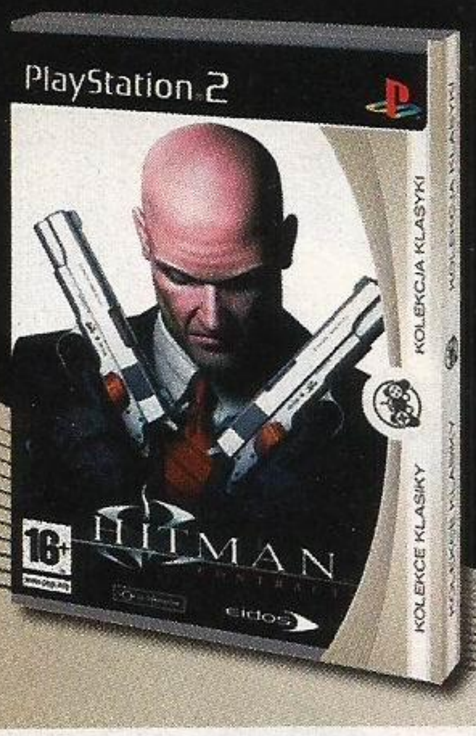
© 2007 THQ Inc. Wszystkie produkty, samochody, nazwy, marki i powiązane z tym symbole w grze są znakami towarowymi i/lub prawa autorskie materiałów należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ i ich poszczególne loga są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich właścicieli.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

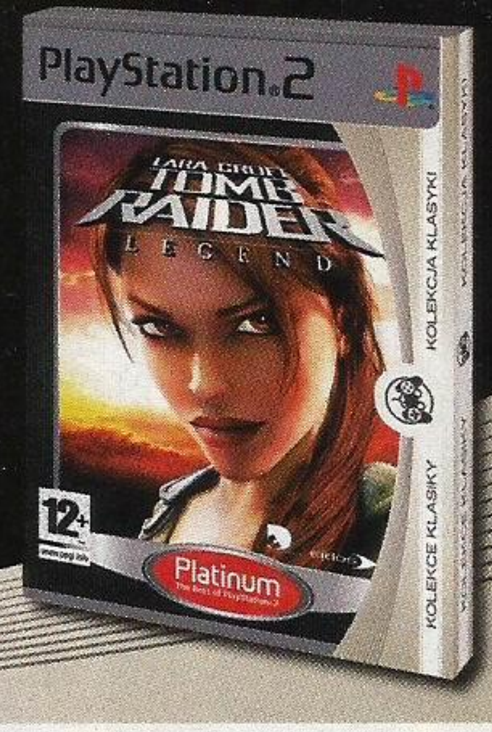
gram.pl z CDPROJEKT

12+ www.pegi.info

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.



KULTOWI BOHATEROWIE!



KOLEKCJA KLASYKI

szpiegrownia

Nowy rok, nowe możliwości, jeszcze więcej szans na podsłuchanie najgorętszych niusów w branży. Czyż nie cudownie być szpiegiem? – *szpieg*

W GŁĘBOKIM SZOKU

Ken Levine, producent Bioshocka, przez wielu określany wizjonerem, nie będzie pracował przy drugiej części tego doskonałego fpsa. Część ekipy nie miała sił i ochoty dłużej z nim współpracować. Założyli nowe studio i sami dłubią przy sequelu, a Ken został przydzielony do Project X, czyli nowego X-Coma. Niektórzy moi zleceniodawcy z N+ od wielu lat liczą na to, że w końcu ukaże się udana kontynuacja tej jednej z najlepszych gier wszech czasów. Plotkom lepiej nie wierzyć, ale tym razem mocno trzymam kciuki, żeby były prawdziwe.

A NIE MÓWIŁEM?

Rzadko się chwalę, ale w zeszłym miesiącu miałem rację pisząc, że w 2008 ukaże się Duke Nukem Forever. A może jest za wcześnie, żeby się cieszyć, bo znów doczekamy się przesunięcia premiery? W końcu kto by chciał mierzyć się z Gears of War 2, czy Killzone 2? O tej drugiej mówiło się, że ukaże się pod koniec roku, ale kioskarka z Ruchu twierdzi, że podsłuchała pracowników Sony mówiących o wiosennej premierze. Przekonuje nas również o zombiakach w Shellshock II. Nad grą nie pracują Guerillasi.

CAŁY ŚWIAT STEPUJE

Do akcji promowania ruchu wśród graczy w przyszłym roku włączą się Electronic Arts, Disney, Activision oraz Majesco. Oczywiście nie zrobią tego z dobrego serca, a z chęci zarobienia milionów zielonych na najnowszym gadżetowym hicie Nintendo, czyli Wii Fit. EA, pokażcie co zrobicie z Fifą.

SZPIEG PAJĄK NA WOJNIE

Pracujący na piątym Call of Duty Treyarch dłubie jeszcze przy dwóch grach. Stosując supernowoczesny wykrywacz nowych gier odkryłem, że pierwsza z nich to nowe przygody Jamesa Bonda, który od lat pracuje, by być równie dobrym szpiegiem jak ja. Zanim mu się to uda zdąży ukazać się nowy Spider-Man. Tytuł Red vs. Black mówi sam za siebie. Peter Parker ponownie stanie do walki ze swoim wcale-nie-najgroźniejszym wrogiem Venomem. A skoro mowa o Pająku, wiecie, że Pete rozstaje się z Mary-Jane, by uratować życie cioci May?

INFO
DEVELOPER: HIGH MOON
WYDAWCA: VIVENDI
TERMIN:; LATO 2008
KONSOLA: PS3, X360

□ Ludlum uchodzi za pisarza dla raczej początkujących czytelników. Nie dziwota, to raczej rozrywkowa literatura. Duże szanse, że i gra akcji osadzona w jednej z powieści skończy jako porządny przerywnik od poważnych i wymagających pozycji. Mimo to warto mieć ten tytuł na uwadze. Jeśli wszystkie elementy będą współgrać, będzie dobrze.

THE BOURNE CONSPIRACY

Być gościem bez pamięci

Wielu najemników i rządowych agentów przypłaciło życiem działania swoich przełożonych. I na szefów przyjdzie czas, gdy Jason Bourne w końcu dostanie ich na długość ręki. Jason jest głównym bohaterem literackich fanaberii Roberta Ludluma – jednego z najbardziej znanych i cenionych autorów powieści szpiegowskich i political-fiction. Jak głosi legenda, ciało mężczyzny zostaje wyłowione z Morza Śródziemnego przez przypadkowego rybaka. Przemarznięty do szpiku kości bohater nic nie pamięta i nawet nie chce się domyślać, jak bardzo huczna impreza skończyła się w słonej wodzie. Jedyną wskazówką wiodącą do oprawców, jest numer konta bankowego w Zurychu. Tam też się wszystko na dobre zaczyna.

Trudno byłoby zrobić puzzle, albo wyścigi oparte na takiej licencji. Zamiast tego na rynek trafi trójwymiarowa gra akcji, w której kamera dynamicznie zmieniać będzie swoje położenie, by jak najlepiej pokazać spektakularne momenty. Zabawę można z grubsza podzielić na kilka elementów. Pierwszym z nich jest walka. Widowiskowe zagrania będą jego wizytówką. Sesje motion-capture przeniosły ruchy mistrzów sztuk walki do silnika gry, dzięki czemu ruchy wyglądają bardzo przekonująco i realistycznie. Zarówno krótkie kopnięcia, podcinki i ciosy łokciem, jak i całe kombinacje wykończone druzgocącą lepą z naskoku, albo uderzenia obiema nogami w klatę nadbiegającego nieprzyjaciela – wszystko prezentuje się wyśmienicie. Dodać należy też, że otoczenie i jego elementy stanowią w pewnym sensie przedłużenie jasonowego ciała. Chwyt za wszarz natarczywego dupka i uderzenie o ścianę, a następnie – dla pewności – poprawienie z kopyta to tylko jedno zagranie. Używanie przedmiotów na razie owiane jest dymkiem niewiedzy. Czas pokaże, czy długopisy w grze są równie zabójcze, co w filmie. Na pewno w ruch pójdą pałki, rurki, deski, telewizory i inne urządzenia AGD i RTV.

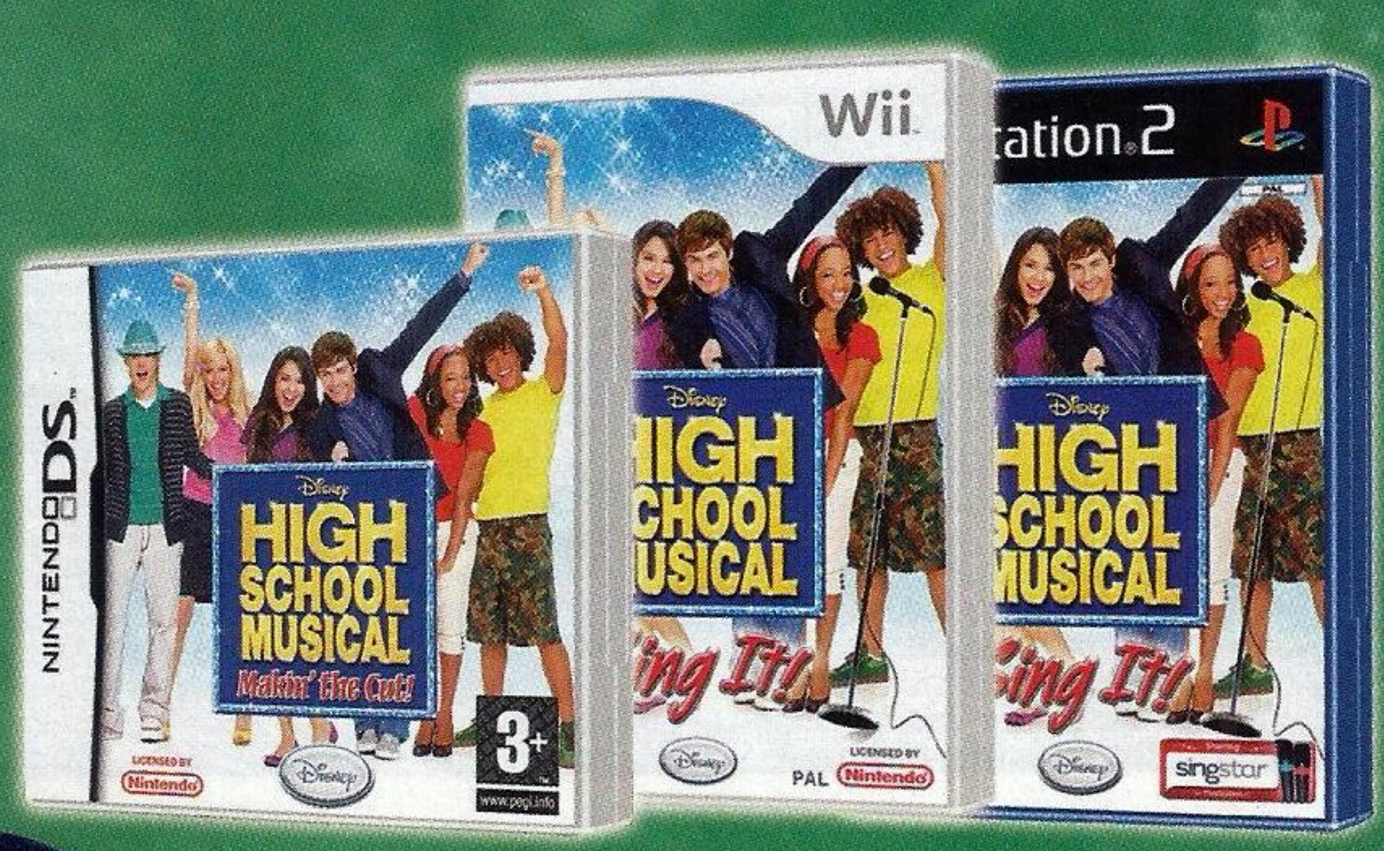
Nie mniej ważnym elementem zabawy jest strzelanie. Współczesne gry coś nie mogą się pozbyć klątwy rewolweru. Strzelanie musi być, więc jest i tutaj. W ręce agenta trafi broń palna różnego kalibru. Broń krótka to jednak ledwie wierzchołek góry lodowej, ale z drugiej strony – najczęściej wystarczy kilka giwer, by zabawa była przednia. Na szelkach z pewnością zawiśnie uzi, czy inne MP5, a plecy ozdobi poważniejszy argument typu AK-47. Podczas prowadzenia ostrzału, kamera umiejscawia się w modnym miejscu, czyli nad ramieniem bohatera, dokładnie tak samo, jak w RE4, czy Uncharted. Precyzyjna seria w zbiornik samochodu, beczkę z łatwopalną substancją, albo skrzynię dynamitu, pośle wiele elementów otoczenia w piękny lot koszący. Eksplozje wyglądają całkiem efektownie, a czarny dym kłębi się nad epicentrum wybuchu przez kilka sekund. Mimo zastrzeżeń i obaw, to może się udać. ■■

BRÜTAL LEGEND

X360/PS3 | Kto pamięta Psychonauts?

Poprzednie dokonania Tima Schafera uchodzą za kultowe w środowisku graczy. Wysokie oceny, zachwyty na forach i tak podłe wyniki sprzedaży, że szkoda gadać. Brütal Legend to w pewnym sensie znaczne rozwinięcie mechanizmów z poprzedniego dzieła Tima, czyli Psychonauts. Wrażenie robi już sama otoczka, klimat i wymyślona historia. Gracz wcieli się w Eddiego Riggsa. Postać bazuje na znanym m.in. z „King Konga" albo „Szkoły Rocka" Jacku Blacku, sam aktor (i wokalista kultowego Tenacious D) podkłada też głos. Oczywiście Schafer nie byłby sobą, gdyby zwykły koleś rozwiązywał normalne problemy. Dlatego też Eddie przybywa z przyszłości do uciemiężonej krainy, w której ludzie są niewolnikami rządzonymi przez kreatury o wymyślnych kształtach. Wszyscy czekają na takiego gościa, ale okazuje się, że ten, zamiast giwery i armii zbawienia, przybywa z pustymi rękoma i nie tak pełną głową. Otwarty świat. Brzmi dobrze. Na razie nie pokazano fragmentów rozgrywki, ale z pokazanego trailera i wywiadów z twórcami można sporo wywnioskować. Brütal Legend to przygodowo zręcznościowa gra akcji, z elementami wyścigów i pewnym zakresem statystyk i rozwoju postaci. Jak twierdzi główny producent, jest to hołd złożony muzyce rockowej i metalowi. Dlatego też główna postać nosi czarny, szeroki, skórzany pas z wielką klamrą w kształcie płonącej czaszki jakiegoś stwora, dlatego napotkani NPC to fani tejże muzyki, dlatego też nie zabraknie znanych gwiazd rocka oraz ich twórczości jako soundtracku. Jak nie trudno się domyślić, Brütal Legend jest brutalne do bólu, ale dzięki swojej komiksowej kresce nie brzydzi ani trochę, a jedynie magnetycznie przyciąga. ■■

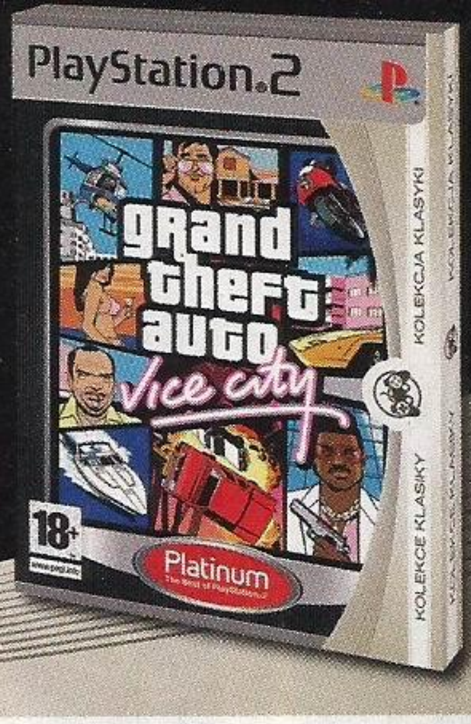
Dla młodszych graczy pod choinkę - gry konsolowe!



PlayStation 2 NINTENDO DS Wii

Disney INTERACTIVE STUDIOS

WSZYSTKIE CHWYTY DOZWOLONE!



KOLEKCJA KLASYKI

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Ósmy cud świata

Nastawienie do Lary Croft jest sprawą gustu i preferencji. Nie każdy musi za nią przepadać, ale nikt nie powinien zarzucić jej braku wkładu w rozwój i popularyzację branży gier video. Tym bardziej wypada się cieszyć, że po bardzo udanych dwóch ostatnich częściach (Legend i Anniversary), ekipa Crystal Dynamics dostała zielone światło na produkcję całkowicie nowej przygody. Zaczęło się od napisania dedykowanego silnika. Prace nad nim trwają już ładne dwa lata. Technologia powstaje specjalnie z myślą o PlayStation 3 i Xboksie 360 (i tym brzydkim PC, hehe) i ponoć winduje przeżycia na niespotykany poziom. Trzeba jednak być niewidomym, by nie wiedzieć, że teraz królem przygodowych gier akcji jest Uncharted, a poprzeczka w każdej kategorii wisi hen, wysoko.

Wydarzenia mają miejsce tuż po zakończeniu Legend. Kto grał, ten pamięta, że Lara dostała kontrolę nad potężnym orężem, którym wykończyła swoją odwieczną rywalkę. Kto nie grał... czas najwyższy zobaczyć, jak do tego doszło, bo Legendy i później Rocznica to nowy duch tchnięty w skostniałą serię. Underworld ma być nieco mroczniejszy i odwoływać się do bogini Majów i wrót, które otwierają się na pięć dni przed zakończeniem roku kalendarza pradawnych Indian. Nie brzmi to sztampowo, a dzięki takiemu zabiegowi jako przeciwnicy występować będą istoty, o jakich milczą podręczniki biologii. Oby tylko zachowano zdrowy umiar w podziale walki i eksploracji.

Gdy ciemno się robi i zimno już wszędzie, to pogoda będzie... albo nie będzie. Ludowe przysłowia mają odzwierciedlenie również w tajemniczych miejscach, jakie przemierzy panna archeolog. Całkowicie rewolucyjny system pogodowy sprawi, że aura stanie się nieprzewidywalnym sprzymierzeńcem albo śmiertelnym wrogiem. Podczas burzy i zawieruchy łatwiej będzie eliminować wrogów, a cichą nocą przemknięcie niezauważoną to spore wyzwanie. Woda zamieni podłoże w błoto, na którym Lary glany zostawią ślady. Zgodnie z logiką jednak, tropy znikną, gdy popada jeszcze dłużej. W wywiadzie jeden z producentów przyznał, że absolutnie każdy element otoczenia istnieje i nie ma mowy, by po prostu wyparował, dlatego też uważać będzie trzeba na pozostawione zwłoki czy skutki eksplozji.

Osobno trwają pracę nad animacją głównej heroiny, której stopy i dłonie idealnie mają leżeć na przedmiotach, chwytać krawędzie, stąpać po podłożu. W zasadzie takiej właśnie zegarmistrzowskiej precyzji zabrakło we wspomnianym Uncharted, ale jakoś trudno nam uwierzyć, że wszystko w Tomb Raiderze zadziała tip-top. Zobaczymy, przyklaśniemy. Wiarygodnie brzmi system brudzenia się podobny do tego z przygód Drake'a. Klęknięcie na blocku zostawi na kolanach ślady, a zamoczenie podkoszulka w zimnej wodzie... Tego, no, też.

MASA SKAKANIA I ROZWIĄZYWANIA PUZZLI, AKROBATYCZNE PIRUETY I WALKA Z DRAPIEŻNIKAMI

Można być pewnym, że powróci szereg umiejętności sygnowanych nazwiskiem Croft. Poza tym Tomb Raider nie byłby bożyszczem fanów, gdyby nagle zmienił orientację. Masa skakania i rozwiązywania przemyślanych puzzli, akrobatyczne piruety i walka z drapieżnikami – za to kochamy przygodówki i tego nie ma prawa zabraknąć. Dziki świat pociąga Larę od zawsze, nie straszne jej ciemne zakamarki, wilgotne jaskinie, nawiedzone komnaty. Dostaniemy więcej tego samego, tylko że w nowej oprawie i dostosowane do wymogów rynku. ■■

□ Lara ma za sobą prawdziwą, ciężką przeprawę, a PS3 i X360 to już trzecia generacja sprzętu, na której zawita. Zaczęło się od pamiętnego PS one, gdzie wylądowało aż pięć części. Na PS2 na całe szczęście po potężnym rozczarowaniu (Angel of Darkness) długo panowała cisza, silnik musiał powstać od nowa i napędzić świetne Legend i Anniversary. Teraz Underworld.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ARCADE ZA 799!

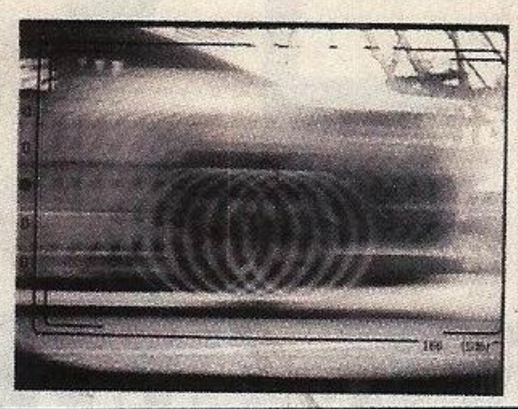
Kto miał trochę szczęścia, ten mógł upolować całkowicie nowego Xboxa 360 w wersji Arcade w Empiku za szalone 799 złotych! Promocja trwała niezbyt długo i raczej nie zanosi się na szybką powtórkę, chociaż konsole schodziły jak na pniu. Warto śledzić uważnie poczynania rodzimych dystrybutorów, bo upolować (nawet zubożonego) next-gena tak mocno poniżej tysiąca złotych, to spora okazja. Przypomnijmy, że w zielonym kartonie czeka pad bez kabla (ale nie, że wybrakowany, tylko bezprzewodowy, oczywiście), karta pamięci 256MB i zestaw pięciu gier z usługi Arcade. Do zabawy online niezbędne staje się tylko wykupienie subskrypcji na Live. Powodzenia na łowach!

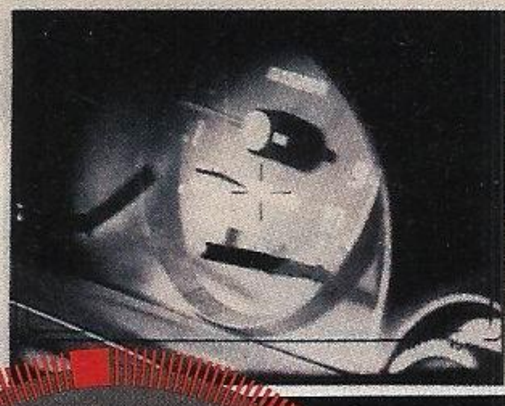
HEAVENLY UNCHARTED 2

Kontynuacje szalenie popularnych i ciepło przyjętych hitów z PS3 – Heavenly Sword i Uncharted: Drake's Fortune są w trakcie produkcji. Nikt nie stara się nawet mówić, że tak nie jest. HS od samego początku planowana była jako trylogia, co przy technologii, nakładzie pracy i artystach zatrudnionych do gry wcale nie dziwi. Uncharted natomiast dobrze się sprzedał i dlatego druga część wylądowała na biurkach projektantów. Bliższych szczegółów brak. Trzymać należy kciuki, żeby druga część przygód Nathana wnosiła tyle samo nowości, co pierwsza kontynuacja Jaka i Daxtera. A właśnie – ci również szykują się do lądowania na PS3 z podtytułem: Final Frontier. 2008 rok upłynie pod znakiem dużych gier na wyłączność spod znaku wewnętrznych oddziałów Sony. Czas najwyższy!

BŁĘKITNY FAWORYT

Wcale nie chodzi o leciwy model Skody, ale o to, że Blu-ray ma się naprawdę świetnie i zdaje się wyraźnie wyprzedać swojego konkurenta, czyli HD-DVD. Z ostatnio opublikowanych badań rynkowych wynika, że blisko 75 procent płyt z materiałem wideo w wysokiej rozdzielczości kupowanych w Europie to właśnie BD. W USA zaś HD-DVD trzyma się nieźle. Ciężko tutaj coś rozsądnego napisać. Mimo tak wyraźnej przewagi, końca wojny o klienta nie widać, gdyż wciąż najlepiej sprzedaje się DVD. Czyżby ktoś, gdzieś, kiedyś za bardzo pospieszył się z wprowadzaniem nowych formatów?





TERAZ NFS PS
W ODJAZDOWEJ CENIE
139 ZŁ
NA PLAYSTATION 2

KAŻDY WYŚCIG TO BITWA

WALKA O UZNANIE I REPUTACJĘ WŚRÓD NAJLEPSZYCH ULICZNYCH KIEROWCÓW ŚWIATA

IDEA ULICZNYCH WYŚCIGÓW PRZENIESIONA W ZUPEŁNIE NOWY WYMIAR

PRAWDZIWY SMAK CZYSTEJ ADRENALINY

AGRESYWNY SYSTEM SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

TUNING FANTASTYCZNYCH MASZYN

REWOLUCYJNY TRYB ZABAWY ONLINE

NEED FOR SPEED PROSTREET™

NEEDFORSPEED.COM

JUŻ W SPRZEDAŻY

gra w polskiej wersji językowej

POLSKA WERSJA PL NAPISY

na PC DVD, PlayStation 2 i Xbox 360.

3+ www.pegi.info

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE EA mobile PC DVD

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy, emblematy i wzornictwo produktów Nissana są znakami handlowymi i/lub własnością intelektualną NISSAN MOTOR CO., LTD. i są wykorzystywane na podstawie licencji udzielonej Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 wraz z powiązanymi oznaczeniami, emblematy i wzornictwo stanowią własność intelektualną Toyota Motor Corporation i są używane za jej zgodą. Logo: "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo: Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft. LOGA: NINTENDO DS, Wii i Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy.

Partner:

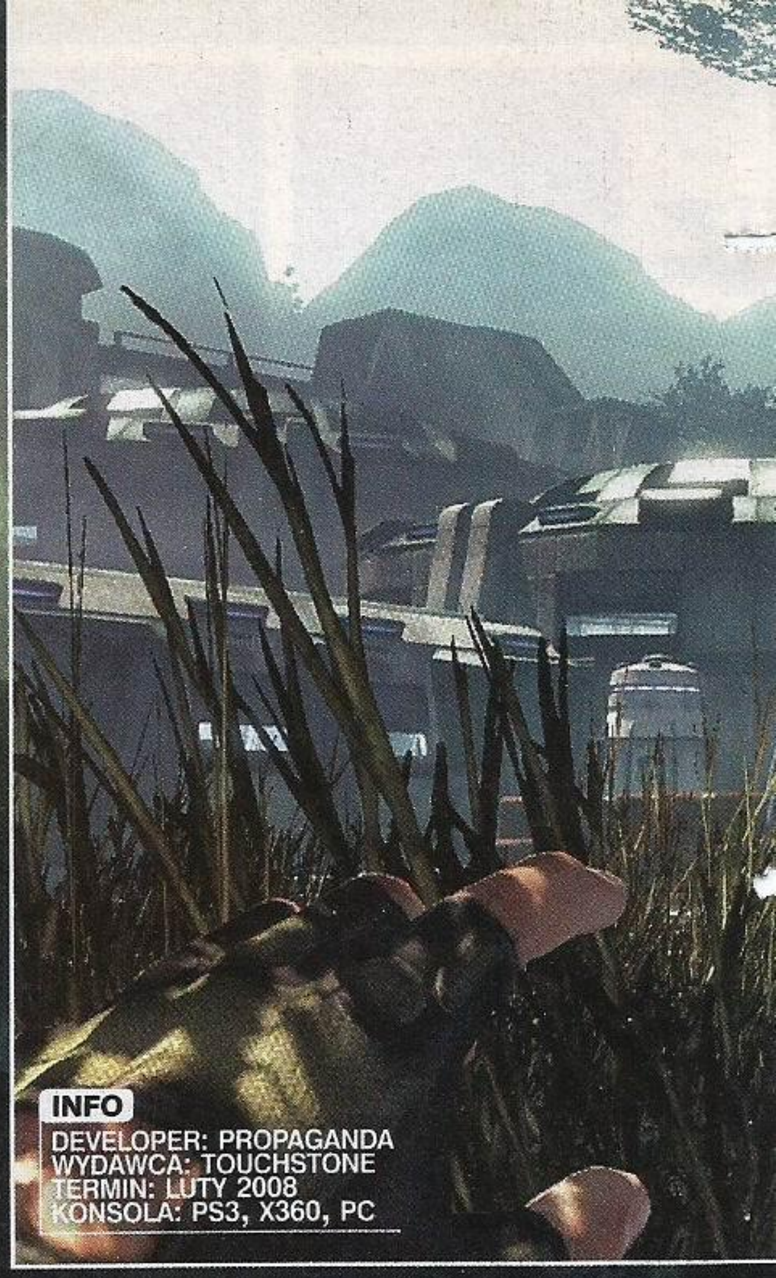
SEAT auto emoción

Patroni medialni:

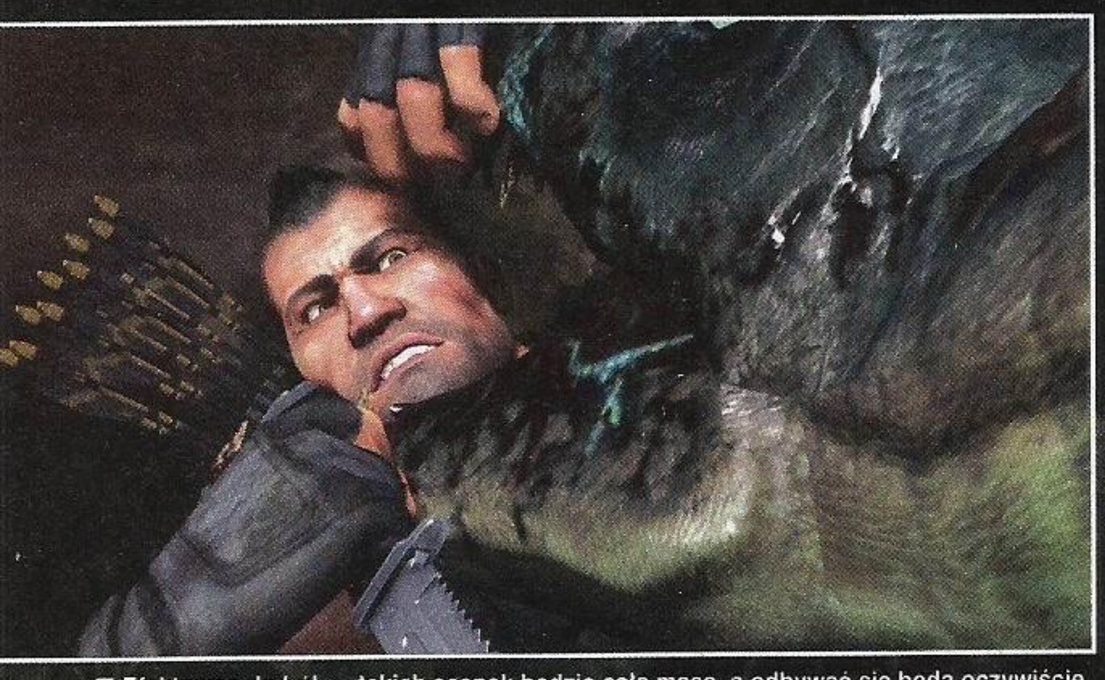
tvn TURBO · Auto Świat · ANTYRADIO

TUROK

Najstarszym świadectwem życia na ziemi jest skamieniałość bakterii licząca 3,2 miliarda lat



INFO
DEVELOPER: PROPAGANDA
WYDAWCA: TOUCHSTONE
TERMIN: LUTY 2008
KONSOLA: PS3, X360, PC



☐ Efektowne do bólu – takich scenek będzie cała masa, a odbywać się będą oczywiście na sprawdzonym systemie QTE, czyli szybkiego wciskania któregoś z przycisków.

To całkiem ładny kawałek historii, nie ma się co sprzeczać. Tak samo jak nie ma się co kłócić o to, czy dwie pierwsze przygody Turoka były naprawdę dobre. Bo po prostu były. Imię serii nadszarpnięto dopiero trzecią jej odsłoną w 2002 roku wydając niskich lotów pterozaura znanego jako Evolution. Przeskok z N64 na ówczesną następną generację, czyli PS2, Xboxa i NGC okazał się średnio udany. Ewolucja nie porywała, miała słabą grafikę i kilka przestarzałych mechanizmów. Fani zamaszyście odwrócili się od Indianina polującego na dinozaury. Mieli gdzie pokierować swoje oczy, gdyż właśnie na ten okres przypada początek dominacji gatunku FPP na konsolach. Strzelanin jest masa, są dobre i nigdzie się nie wybierają, gdyż grają w nie istne masy ludzi.

OSTATNI DINOZAUR

Jak mu było na imię? Denver. Denver jest jednak słaby, ponieważ nie jest krwiożerczą bestią gotową pożreć własną matkę, żonę i kochankę. Owszem, spokojne zwierzaki również znajdą swoją niszę w nadchodzącym Turoku, ale odegrają rolę czysto marginalną i dekoracyjną. Największą wagę przywiązano do jak najbardziej miodnego oddania gadów żyjących przed sześćdziesięcioma pięcioma milionami lat. Wiadomo, że każda strzelanina musi mieć coś, co wyróżni ją w szeregu innych gier, w których widać tylko wielki pistolet i ręce go dzierżące (czasami, jeśli twórcy się przyłożą, widać też nogi i część korpusu). Turok zadebiutował w 1997 roku i rzucił świat na kolana pomysłem i wykonaniem. Sequel udanie poprowadził całość o kilka kroków dalej. O trzeciej już było, zaś czwarta w sumie część zapowiada się wyśmienicie.

Józef Turok jest najemnikiem. Jego zadania różnią się w zależności od tego kto i ile płaci. Fabuła pokazuje jedno z trudniejszych przedsięwzięć, w jakie Józek jest zaangażowany. Tropi on bowiem swojego mentora, który zszedł z prawej i światłej drogi. Szczere serce Indianina nie godzi się na to, dlatego też pełne determinizmu kieruje go w kosmiczny pościg za złoczyńcą. Tak się jednak składa, że statek kosmicznych marines zostaje zestrzelony nad porośniętą gęstą dżunglą planetą. Pierwsze zadanie gotowe – odnaleźć resztę oddziału i sprecyzować, komu się tu kurna nudziło i zestrzelił transportowiec świeżo po przeglądzie technicznym.

☐ Jednoczesne prucie z dwóch giwer jest mocne. Obie mogą być zupełnie inne, należy dodać.

☐ W multi nie ma klas postaci, ale są zestawy broni, jakie wybiera się tuż przed meczem. I tak jest zestaw dla snajpera, dla człowieka-demolki, dla standardowego żołnierza. Wychodzi jednak na to, że najbardziej skuteczny i tak jest nóż. Czyżby ktoś zobaczył w akcji piłę z Gearsów?

W KRZAKACH

Coś zaszemrało. Turok w oddali widział równie zaniepokojone oddziały wroga. Dość liczne i wyposażone w drogie zabawki. Czyżby planeta kryła jakieś tajemnice? Wiatr przestał wiać, ale trawa dalej kołysała się złowieszczo. Dziwne popiskiwania nie zwiastowały niczego dobrego. Słychać, jak coś w wysokiej trawie biegnie, galopuje. Serenada wrzasku z długich gardeł raptorów przeszywa polanę i pobliską knieję. Ludzie nie są jedynymi stworzeniami w tym miejscu. Są bardziej intruzami wulgarnie panoszącymi się w zamkniętym ekosystemie. Zachwianie jego praw nie ma szans przejść niezauważone. I na pewno ktoś dozna uszczerbku na zdrowiu. Silne tylne łapy prostują się i wybijają kilkudziesięciokilogramowego drapieżnika na trzy metry w górę. Lądując z impetem na swej ofierze, raptor przegryza jej szyję, a pazurami wbija się w klatkę piersiową. Zdawać się mogło wytrzymałe pancerze pękają jak plastikowe zabawki z targowiska. Zwierzęce wrzaski wydobywające się z ofiar mrożą krew w żyłach. Turok wie, że nie będzie łatwo. Właśnie zobaczył, że trawa pochyla się w jego stronę...

WYJĄŁ NÓŻ

Jak na czerwonoskórego przystało, Józek wyposażony jest w ręcznie wykonane ostrze gabarytami podpadające pod maczetę. Kosa wykończona jest z jednej strony ząbkami, by z mniejszym trudem ciąć wszystko, co pod nią się dostanie. W tkanki wchodzi jak w masło. Z użyciem tej części ekwipunku

wiąże się pewien motyw samej rozgrywki. Otóż w Turoku częściej, niż w jakiejkolwiek innej strzelaninie FPP, kamera opuszczać będzie głowę postaci, by pokazać akcję bardziej efektownie. Wielkim szokiem jest ujrzenie Indianina w akcji. Odpowiednie wyczucie czasu i odległości od ofiary, a następnie wciśnięcie jednego z przycisków skutkuje mega widowiskową egzekucją. Animacji tego zajścia jest kilkanaście. Niesamowicie wygląda rzucenie się na szyję gada i poderżnięcie jego grdyki w fontannach gęstej, karmazynowej juchy. Czy obrońcy zwierząt wzruszą się widząc masakrowanie prehistorycznych zabójców?

Nie samym nożem czerwonoskóry żyje, a w sumie to zabija. Równie sztandarowym orężem jest łuk. Naciągnięcie cięciwy i posłanie strzały na dużą odległość zapewnia pozostanie niezauważonym, co przydaje się w chwilach, gdy wróg ma przewagę liczebną, a strażnicy patrolujący okolice oddaleni są od siebie na znaczne odległości. Z czasem w grocie zamiast kawałka ostrza znajdzie się ładunek wybuchowy i wtedy ani cicho, ani spokojnie nie będzie.

DUŻA I GŁOŚNA

Przywiązanie do tradycji na polu walki niekiedy musi ustąpić nowoczesnym metodom walki. Opisane powyżej narzędzia destrukcji to zaledwie początek. Po pierwsze, Turok może nosić więcej, niż dwie bronie na raz. Wiecie – to taki ukłon w stronę starej szkoły robienia strzelanin. Zmianą broni zdaje się być obłożony krzyżak. Coraz lepsze gnaty to tylko kwestia czasu, ponieważ również kwestią czasu jest pojawienie się na drodze Indianina króla tyranozaurusa. Zanim to nastąpi, w ruch pójdą szybkostrzelne karabinki trzymane podwójnie, małe i duże shotguny plujące rozgrzanymi kawałkami metalu, granatniki i wyrzutnie wirujących wierteł. Rewelacyjnie wyglądają obrażenia na ciałach ofiar. Na zaprezentowanych materiałach z żołnierzy nie uda się utoczyć nawet kropelki krwi, ale za to cielska gadów podatne są na zadrapania i rany, a przy kontakcie z wybuchową strzałą, granatem lub rakietą, rozpadają się na dziesiątki krwistych steków. Plask!

Stąpające po ziemi dinozaury i żołnierze to nie jedyne zmartwienia Turoka. Na drodze do celu spotka on też wielgachne karaluchy pod poduchy, atakujące z nieba pterozaury (nie wiadomo niczego o sekcjach na ich grzebiecie), a gdy zanurkuje, to jakieś nothosaurus, albo jeszcze większy tylosaurus będzie chciał go skrócić o głowę lub połowę tułowia. Oczywiście nie ma mowy o tym, że ci, którzy Josepha zestrzelili, udomowili te bydlaki. Konflikt dzieli się na trzy strony, gdzie jedna (bohater wraz z oddziałem) próbuje wykonać misję, druga (najemnicy) starają się do tego nie dopuścić, a trzecia chce na obiad szaszłyk z człowieka.

PARK JURAJSKI

Otoczenie w grze o dinozaurach musi być mocne i dopracowane. Przebijanie się przez klimatyczne polany, gęste lasy i starożytne konstrukcje da się rozegrać na kilka sposobów. Można próbować zostać w cieniu, oprzeć się na łuku i nożu. Jednak i w takiej sytuacji nie zanosi się na nudną, taktyczną przeprawę. Przeciwnicy inaczej zachowują się, gdy nie są świadomi obecności Turoka i inaczej, gdy właśnie ktoś zaczął do nich pruć jak szaleniec. W tej drugiej sytuacji próbują zajść flanki i wykorzystując przewagę liczebną otoczyć potencjalną ofiarę. Na jednej z prezentacji pokazano motyw z podpuszczeniem jaszczurów na nieprzyjaznych partyzantów. Grający zniszczył gniazdo jaj, a rozwścieczeni rodzice rzucili się na poszukiwanie winowajców. Skończyło się to bardzo nieprzyjemnie. Innym sposobem skierowania uwagi raptorów w stronę wrogów jest specjalna wyrzutnia flar. Drapieżcy są na nie najwyraźniej uczuleni, bo biegną w ich kierunku jak wściekli.

Brutalny i staroszkolny klimat i autorskie zabiegi z kamerą mają duży potencjał. Będzie co najmniej dobrze, wszak całość napędza TEN silnik (czyli Unreal Engine 3, jak wszystko...). Grafika prezentuje się schludnie, a animacja jest płynna.

Wszystko wskazuje na to, że fani mogą spać spokojnie i wyczekiwać premiery na początku lutego. Turok nie ma podtytułu. ■■

JOSEPH TUROK JEST NAJEMNIKIEM. JEGO ZADANIA RÓŻNIĄ SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD TEGO KTO I ILE PŁACI

□ Wepchnięcie do gry trybu multiplayer przez sieć jest koniecznością. Co takiego może wyróżnić Turoka spośród innych gier? Dinozaury! Wyobraźcie sobie, że na każdej mapie panoszą się stada bestii, które aktywnie uczestniczą w wydarzeniach. Świetnie brzmi taka oto scena: droga do bazy przeciwnika, z której trzeba wykraść flagę, jest najkrótsza w miejscu, gdzie chodzi najwięcej drapieżników. Można zaryzykować i biec co sił w nogach. Przeciwnik z pewnością nie zawaha się odpowiednio nastroić mało gościnne bestie wspomnianymi flarami. Z duszą na ramieniu – takiego pomysłu jeszcze nie było.

3+
www.pegi.info

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Burnout są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. "PlayStation", "PLAYSTATION" I grupa logotypów "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logotypy Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi gupy firm Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy. .*Wersja demo gry Burnout Paradise z PLAYSTATION®Network, PLAYSTATION®Store i Xbox LIVE® Marketplace"

BURNOUT™ Paradise

Zbierz ekipę i szalej w największym raju dla ekstremalnych rajdowców. Zdobądź kluczyki do wyczesanych czterech kółek, ignoruj przepisy, szalej na ulicach i podbij razem z kumplami każdy skrawek Paradise City.

POŁĄCZ SIŁY I RZĄDŹ

„W tej grze wciąż odkrywa się coś nowego. Burnout™ Paradise sam się prosi, żeby w niego zagrać."

GOLD AWARD PlayStation

Pobierz demo *

IGN.com BEST OF E3 2007 WINNER

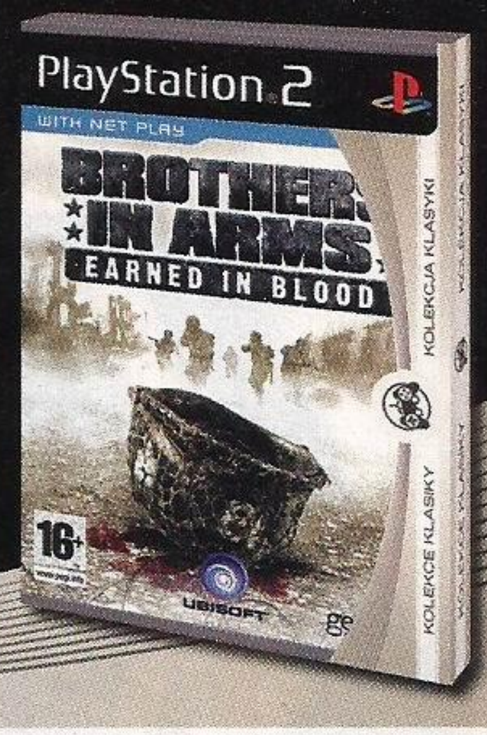
E3'07 EDITORS' CHOICE WINNER

www.burnout.ea.com

Gra na Xbox 360 i PlayStation 3 w sprzedaży od 25 stycznia 2008

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3 ENHANCED WITH PLAYSTATION Eye Criterion GAMES EA

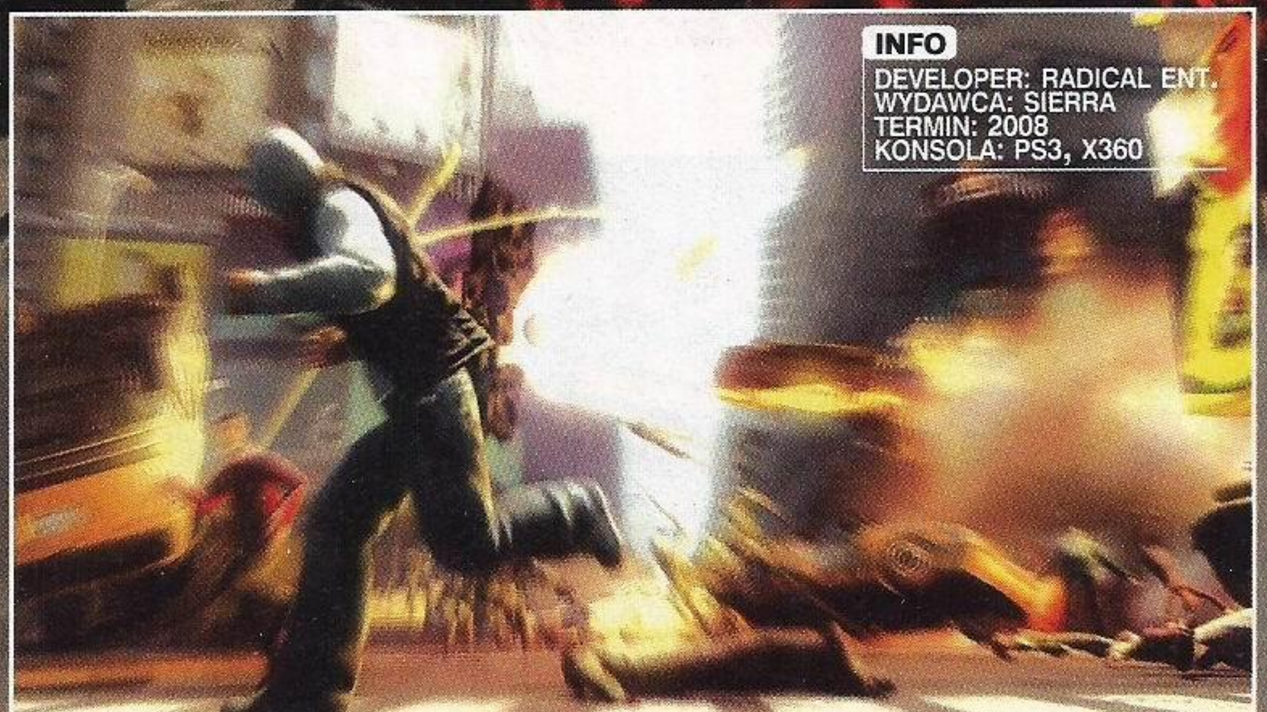
NAJMOCNIEJSZE AKCJE!



KOLEKCJA KLASYKI

PROTOTYPE

Kolczasty asfalt wyczarowany z palców



INFO
DEVELOPER: RADICAL ENT.
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360

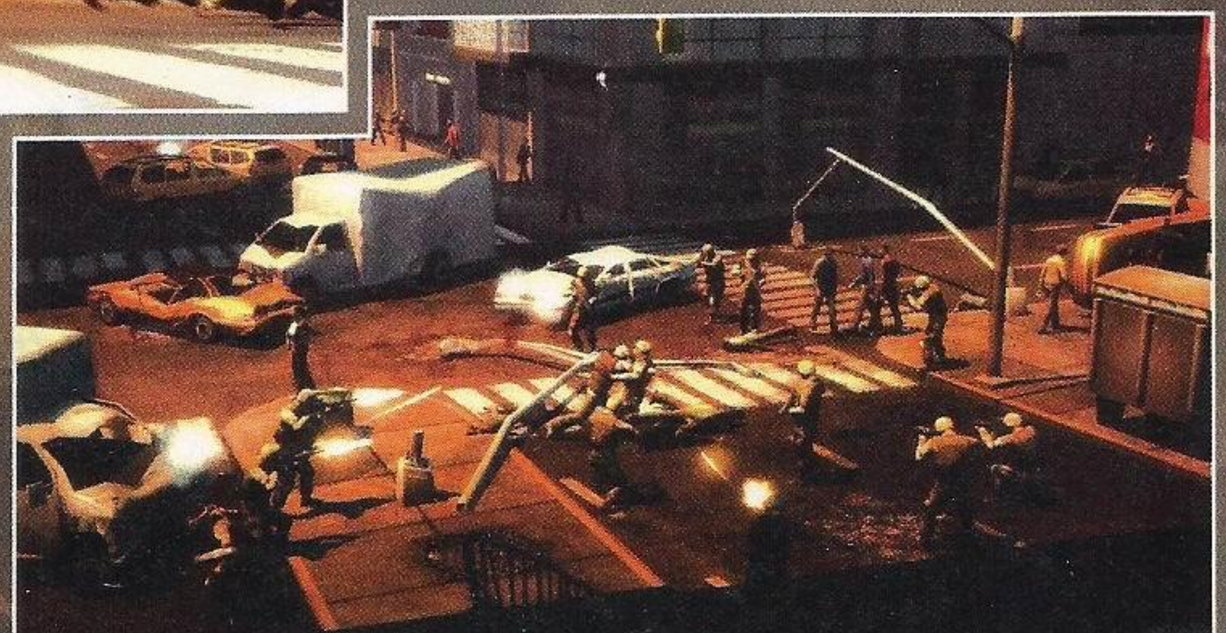
Alex Mercer obudził się z długiego snu, ale nie pamięta chwili i miejsca zapadnięcia weń. W zasadzie to nie pamięta niczego. Jak to takich sytuacjach bywa, poranka nie zaczyna od kawy i drożdżówki z budyniem. Bez pożywnego śniadania, odziany w sportową bluzę z kapturem i modne dżinsy wybiega na ulice Nowego Jorku, w którym toczy się wojna między mutantami a stróżami prawa. Alex może nie kojarzy zbyt wiele, ale czuje, co ma robić. Rozpędza się w mgnieniu oka, mija kilka samochodów. Niesamowita, nadludzka siła pozwala mu wyskoczyć na kilkadziesiąt metrów w górę, przemknąć między przeszkodami i wylądować na ziemi żłobiąc w niej spory krater. Gdy dobiega do grupki strażników, instynkt bierze górę i rodzi się prawdziwa bestia...

Odbyły się jakieś eksperymenty, Mercer nie dostanie za to renty. Jego ciało zamiast z ludzkich tkanek i organów wykonane jest z nieznanej substancji zdolnej zmieniać swe kształty. Jak przypuszczacie, na pewno nie ulepi z siebie bałwana, ani nie wleje się do foremki z piaskownicy. Jego ramiona w chwili zagrożenia w ułamku sekundy zamienią się w ostrza zdolne przeciąć wszelki pancerz lub przyjmą gabaryty młota średniowiecznego kowala. Gdy siły wroga są faktycznie dosłownie przytłaczające, czyli w chwili bycia obskoczonym przez kilku strażników, plecy Alexa najeżą się śmiercionośnymi kolcami. Akcja wygląda naprawdę przejmująco i oryginalnie.

Prototype reprezentuje gatunek gier akcji z otwartym światem, po którym można bez większego skrępowania biegać siejąc zniszczenie i pożogę. W pełni zniszczalne otoczenie staje się powoli standardem. Uliczne lampy w roli kija bejzbolowego, duże kontenery na śmieci rzucane niczym śnieżki – nadludzka siła zobowiązuje do odpowiedniego zachowania. Trzeba przy tym pamiętać, że główny heros jest raczej antybohaterem, niż spokojnym i dobrodusznym panopkiem chcącym porządku i ładu na świecie. Fabularnie ma być co najmniej tak samo grubo, jak od strony morfowania ciała, czyli bardzo. Rozterki wybryku natury, wyniku nieudanego eksperymentu muszą być zaiste ciekawe i właśnie to chce Radical Entertainment przedstawić maksymalnie dbając o wielowątkową historię. Na pewno pomoże w tym podzielenie stron konfliktu na trzy równe części – policję/rząd, mutantów i samego Alexa. Targany chęcią zemsty kolo na pewno poszuka na szczytach władzy, kto jest winien jego niedoli i dlaczego sam prezydent jest jego matką. To ostatnie to domysł, oczywiście.

Możliwości, jakie dają współczesne konsole twórcom gier, zapierają dech w piersiach. Zmiana kształtu ciała w czasie rzeczywistym jest czymś, czego jeszcze nie było na taką skalę. Wspomniane deformacje kończyn są chłodne, bez wątpliwości. Ale to oczywiście nie wszystko, czym Alex zaskoczy swoich przeciwników. Świetnie prezentuje się uformowanie z przedramienia swoistej zasłony, użycie jej jak spartanie używali tarcz pod Termopilami i wbicie drugiej ręki w ziemie. W wyniku tego możliwe jest nadzianie prujących z karabinów żołnierzy na kolce wyrastające pod ich stopami z ziemi. Ciekawe, jak to będzie wyglądało w kwestii płynności rozgrywki i dynamiki, która przecież w tego typu grach jest istotna. Zapowiedziane przejmowanie pamięci, cech i wyglądu danych jednostek wskazywałoby, że na kombinowanie też zostanie położony pewien nacisk. Pomanipulujemy otoczeniem, wtłoczymy w szeregi wroga zwątpienie, gdy jeden z żołdaków krzyknie „Jeden z nas to on!”. I będzie rzeźnia. ■■

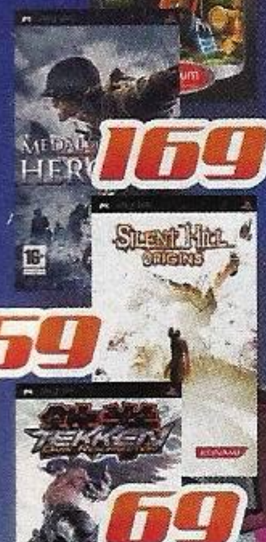
□ W wywiadzie Eric Holmes – główny projektant Prototype – szczególną uwagę zwraca na fabułę. Prosi, by mieć na uwadze, że historia opowiedziana w jego grze nie będzie łatwa, prosta i przyjemna, a raczej odwoła się do wyższych wartości, zabierze gracza w świat tajnych badań i nieudanych prób genetycznych. Wciągające wątki zostaną opowiedziane z rozmachem i na pewno nie zejdą na dalszy plan. Ciekawe, czy będzie kilka zakończeń, ścieżki wyboru i dużo zadań pobocznych.



WWW.MADGAMES.PL

FULL OFERTA WWW I TEL

69



169

159

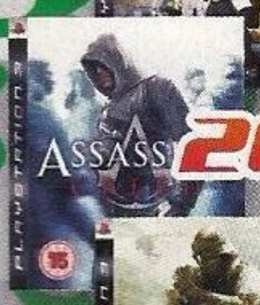
69

169

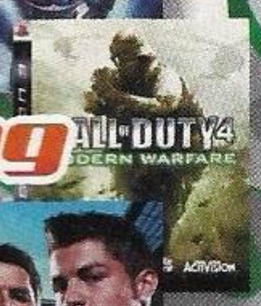
GRA + LIGHTGUN 329

199

209

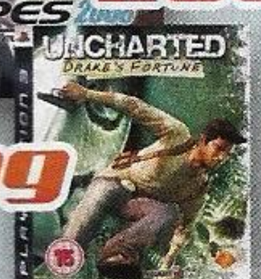


209



209

209



209

89

89

209

199

199

209

209

209

159

89

PS2 479

PSP SLIM 579

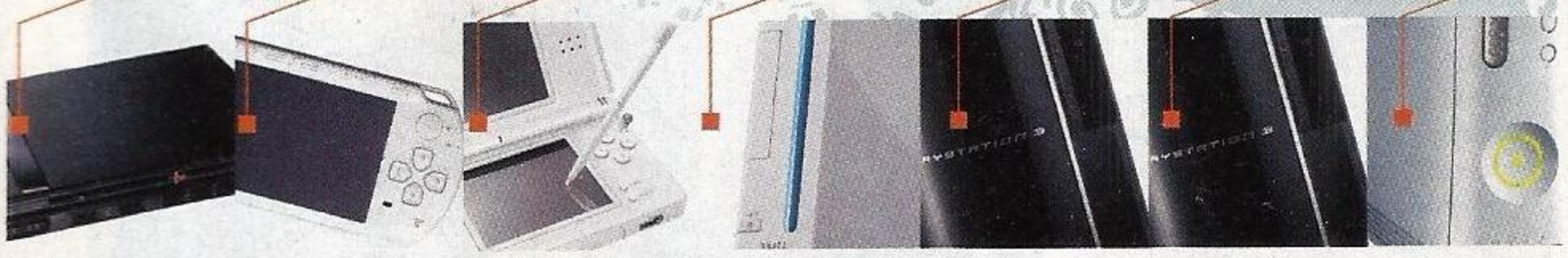
DSLITE 569

WII 949

PS3 60GB STARTER PACK 1449

PS3 40GB TEL.

XBOX360 HDMI 1299



MAD GAMES

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL/FAX (022) 498 99 93
KOM. 0 503 624 692

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

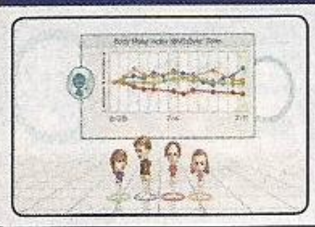
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Wii Fit	Wii	Nintendo
2	Mario Party DS	NDS	Nintendo
3	Professor Layton and Pandora's Box	NDS	Level 5
4	Tales of Innocence	NDS	Bandai Namco
5	Dragon Quest IV DS	NDS	Square Enix
6	Hot Shots Golf Portable 2	PSP	Sony
7	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
8	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	Sony
9	Wii Sports	Wii	Nintendo
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	Nintendo



Powszechnie wiadomo, że Japończycy mają bardzo mało wolnego czasu. Prawdopodobnie stąd bierze się ogromna popularność Wii Fit – zamiast iść na paczkę, mogą poćwiczyć w domu i to jeszcze przed konsolą. Dominacja konsol i gier Nintendo jest niezaprzeczalna.

USA

1	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
2	Forza Motorsport 2	X360	Microsoft
3	Marvel: Ultimate Alliance	X360	Activision
4	Wii Sports	Wii	Nintendo
5	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
7	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
8	Wii Play	Wii	Nintendo
9	Daxter	PSP	Sony
10	Mass Effect	X360	Microsoft

Zdziwieni pozycją Guitar Hero? Rock Band jest za drogi, a do tego bez trzech kolegów nie ma sensu w niego grać, stąd popularność Legend rocka. Zupełnie nie radzą sobie peestrójkowe exclusive'y. Amerykanie wciąż podchodzą do konsoli Sony z dystansem.

UK

1	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
3	FIFA 08	Multi	EA
4	Need for Speed: ProStreet	Multi	EA
5	The Simpsons Game	Multi	EA
6	Brain Training: How Old is Your Brain	NDS	Nintendo
7	WWE Smackdown vs RAW 2008	Multi	THQ
8	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
9	More Brain Training	NDS	Nintendo
10	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami

SEGA powoli odbudowuje swą pozycję na rynku wydawniczym. Współpraca z Nintendo wychodzi „niebieskim" na dobre. Call of Duty wciąż radzi sobie świetnie, ale to jedyna gra Activision w zestawieniu. Wojnę o Europę wygrywa EA. FIFA bije na głowę PESa.

POLSKA (Ultima)

1	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo
2	Naruto Ultimate Ninja 2	PS2	Bandai Namco
3	Final Fantasy XII (platyna)	PS2	Squre Enix
4	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	Sony
5	Metal Gear Solid 3 Subsistence	PS2	Konami
6	Assassin's Creed	Multi	Ubisoft
7	Mass Effect	X360	Microsoft
8	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
9	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	Sony
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision

Niespodzianka! Największe zaskoczenie, totalny szok. Gra na Wii na szczycie. Ale to przecież Mario. Jak wytłumaczyć wysoką pozycję Naruto? Hej, polscy gracze, naprawdę tak kochacie to anime? Obniżki cen dobrze robią starszym hitom, co udowadnia FFXII.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NAJWAŻNIEJSZA DATA WIOSNY

Kto nie czeka na GTA4 może śmiało zwrócić swe oczęta gdzieś dalej. Pozostali mogą odetchnąć z ulgą, gdyż 25 kwietnia prawdopodobnie jest ostatecznym dniem premiery tej najbardziej obecnie oczekiwanej gry gangsterskiej, przygodowej, samochodowej i w ogóle. Take-Two obiecało, że ją wyda, jak zacznie się ich kolejny rok fiskalny, przez co naraziło się inwestorom. Cena akcji firmy spadła dość znacznie, ale wszyscy są przekonani, że wraz z premierą GTA4 odbije się i wskoczy na półkę dużo wyższą, niż do tej pory. Tuż przed zamknięciem numeru pojawiło się sporo sprzecznych informacji w kwestii ekskluzywnych dodatków w wersji na X360. Najpierw rozgorzała dyskusja, czy będą w ogóle, a następnie, czy będzie ich więcej i kiedy. Trzymamy ręce na pulsie. Aha – podczas wywiadu jeden z przedstawicieli firmy pytanie o ewentualne wydanie GTA4 na Wii skwitował... uśmiechem.

GTA IV

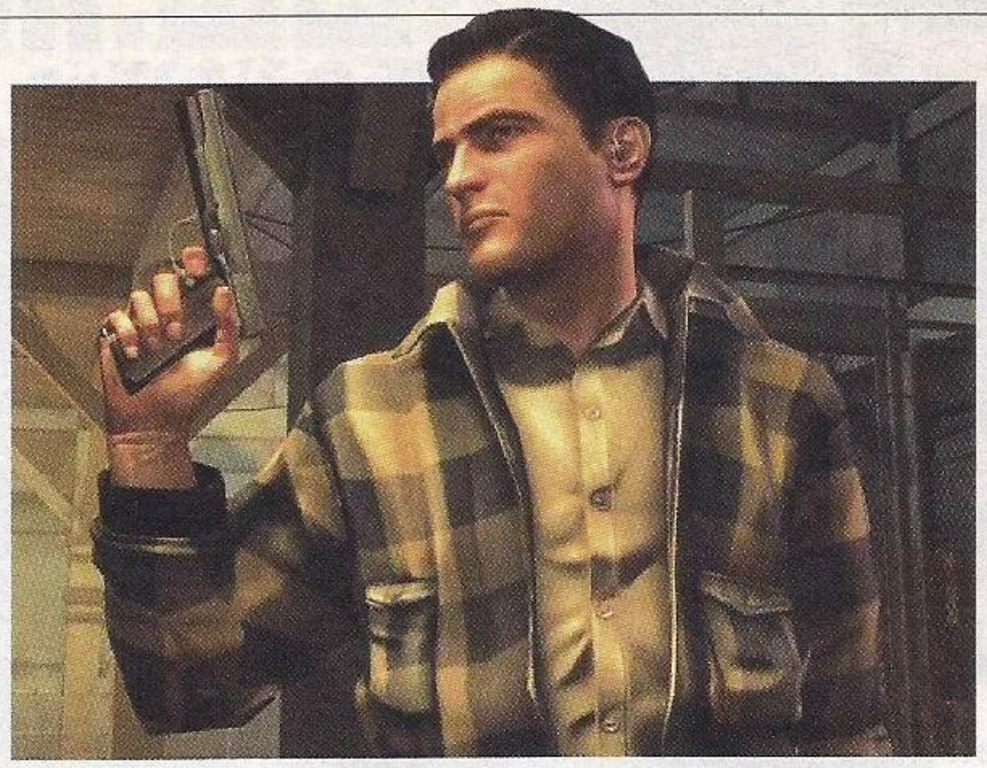
NAJPIERW NA PS3

Niestety, podłą przypadłością konsoli Sony okazały się niedopracowane konwersje z Xboxa 360. Do dziś większość gier wygląda lepiej na tym drugim sprzęcie, mimo że na papierze między nimi nie ma w zasadzie różnicy. Przyczyną jest to, że programiści najpierw przygotowują kod na X360, a następnie przepisują go w pośpiechu na PS3, przez co często wychodzą klopsy mielone, zamiast soczystych steków. Jack Tretton w wywiadzie dla IGN przyznał, że passa ma się odwrócić za sprawą coraz większego wsparcia developerów, którzy zaczynają pisać gry z myślą o możliwościach PS3, a dopiero potem będą kombinować jak popchnąć je także na X360.

DUKE NUKEM NEVER

19 grudnia około 19:00 naszego czasu dnia Internet zwolnił, emul zamulił, stronki nie chciały się ładować, a największe oblężenie przeżyła witryna 3D Realms. Oto nadeszła chwila, na którą już nikt nie czekał. Firma zademonstrowała minutowy zwiastun z najbardziej nieoczekiwanej gry wszech czasów – Duke Nukem Forever. Książe pakujący bice w siłowni i kopcący przy tym grubaśne cygaro dmuchnął nienaturalnie dymem w kamerę, na ekranie pojawiła się amerykańska flaga, przewinęło się kilka świńskich... twarzy i padł najśmieszniejszy tekst ostatnich miesięcy, jeśli nawet nie lat: „Stay tuned", czyli trzymajcie rękę na pulsie, czy coś takiego. Ostatnio trzymaliśmy prawie dekadę. Teraz chcemy konkretów, albo staropolskie „wą" na drogę.

DNF



MAFIA 2

Włoscy imigranci sobie radzą

Zawsze to robili, co najlepiej zobrazował swego czasu Ojciec Chrzestny. A kto pamięta całkiem udaną Mafię, która najpierw wylądowała na PC, a później rozbiła się o czytniki PS2 i pierwszego Xboxa w strasznie mało udanej konwersji? Całkiem niedawno zapowiedziano kontynuację, co samo w sobie jest bardzo dobrą wiadomością, ale już ilość informacji, jaka towarzyszy temu newsowi, jest naprawdę niewielka. Wiadomo, że akcja dziać się będzie na przełomie lat czterdziestych i pięćdziesiątych w kraju zwanym USA. Można za to spokojnie wywnioskować kilka rzeczy z zaprezentowanego materiału. Gracz wcieli się w rolę chłopaka na posyłki. Powróci ciekawa otoczka z hierarchią rodziny i wykonywaniem coraz to bardziej wymagających misji. Na zlecenia składać się będą różne zadania, do prostych włamów, przez kradzieże samochodów i przemyt trafnego towaru, a na zabójstwach kończąc. Oczywiście rzeczony okres w historii to klimatyczne miejscówki, panowie w idealnie skrojonych garniturach i odpicowanych kapeluszach. Motoryzacja dopiero zaczynała się rozpowszechniać na wielką skalę, a wózki spotykane na ulicach daleko odbiegają od tych, które widać za oknem teraz, albo w GTA. Ma to oczywiście swój niezaprzeczalny urok, ale nasuwa też skojarzenie z Drugą Wojną Światową, której przecież w grach mamy już lekki przesyt.

Duży nacisk kładziony jest na grafikę tej produkcji. Całkowicie nowy silnik zapewnić ma niespotykaną szczegółowość otoczenia i postaci oraz dokładnie odwzorować zniszczenia wynikające z nieporadnego obchodzenia się z bogatym arsenałem. Jak to rozumieć? No proste – przeciwnicy zachowywać się będą po trafieniu bardzo naturalnie (żeby nie napisać „naturalistycznie"), a środowisko rozsypie się na tysiące elementów, gdy pociągnie się serią z tommy guna, albo rzuci koktajl Mołotowa. Jak tylko pojawi się więcej szczegółów, napiszemy o Mafii 2, jest to bodajże jedyny sensowny konkurent dla GTA, choć osadzony w zupełnie innych klimatach. Możliwe, że powrócą elementy zyskiwania doświadczenia, a to byłoby naprawdę niezłe. Czekamy! ■■

INFO
DEVELOPER: ILLUSION
WYDAWCA: 2K GAMES
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360

Odpal komórkę i gaz do dechy!

Wyślij SMS o treści **NFSPS** na darmowy numer 8008 i połącz się z linkiem otrzymanym w SMS-ie zwrotnym

Gra dostępna również na PC i konsole

Zobacz jakie gry przygotowaliśmy dla Ciebie!

Wyślij SMS o treści **EA** na darmowy numer **8008** i połącz się z linkiem zwrotnym aby zobaczyć katalog gier EA.

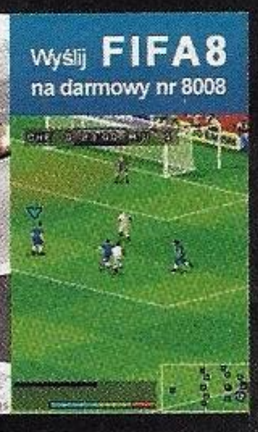
Wyślij **TSBZ** na darmowy nr 8008

Podwójna porcja The Sims™: The Sims™ Bowling i The Sims™ 2 Zwierzaki!

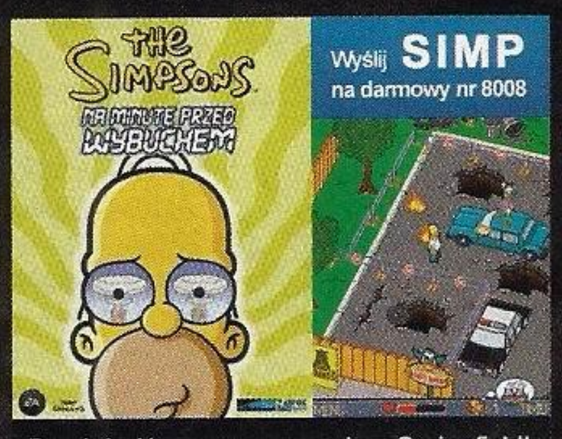
Wyślij **AMOH** na darmowy nr 8008

Walcz w realiach II WŚ! Graj jako młody żołnierz i wypełniaj misje podczas słynnych bitew

Wyślij **FIFA8** na darmowy nr 8008



FIFA 08 – największe piłkarskie wyzwanie. W drodze po chwałę rządź na boisku i poza nim

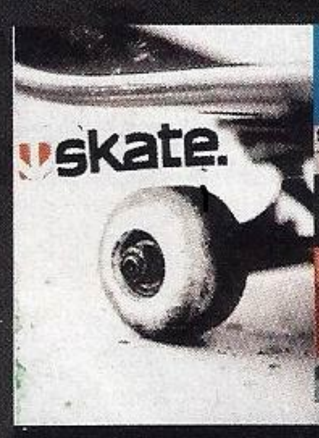


Wyślij **SIMP** na darmowy nr 8008

Przeżyj z Homerem przygodę w Springfield!

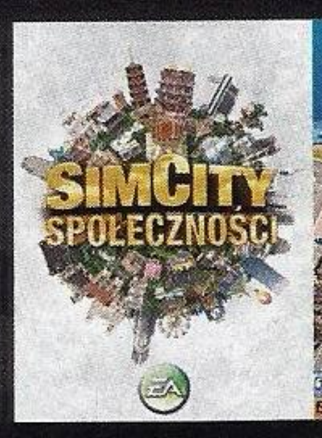
Wyślij **HPZF** na darmowy nr 8008

Od Hogwartu™ do Ministerstwa Magii, razem z Harrym przygotuj się do walki z Lordem Voldemortem™ i jego śmierciożercami.



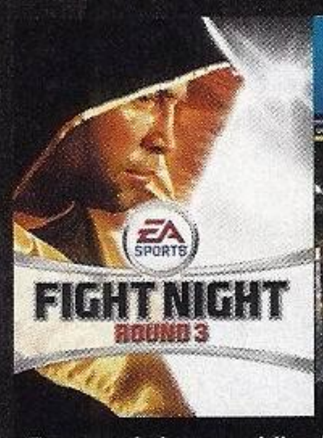
Wyślij **SKATE** na darmowy nr 8008

Wyskakuj wysoko w powietrze i duś chore triki, jak ollie, 360 i inne.



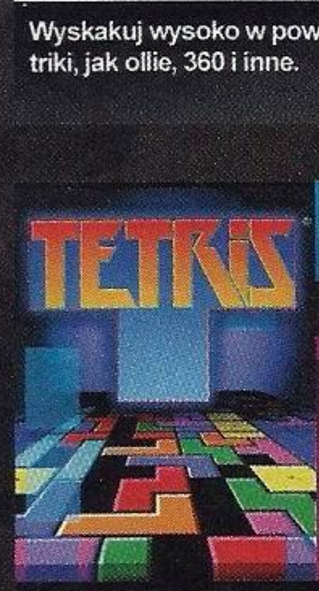
Wyślij **SCSP** na darmowy nr 8008

Zbuduj metropolię i decyduj o jej wyglądzie i charakterze!



Wyślij **FNRT** na darmowy nr 8008

Przygotuj się na mobilny boks z największymi bokserami wszechczasów.



Wyślij **TETA** na darmowy nr 8008

Czy może być lepsze urządzenie do gry w Tetris niż Twój telefon

Wyślij **DOOM** na darmowy nr 8008

Załaduj broń. DOOM RPG przybywa na komórki!

Wyślij **BURN** na darmowy nr 8008

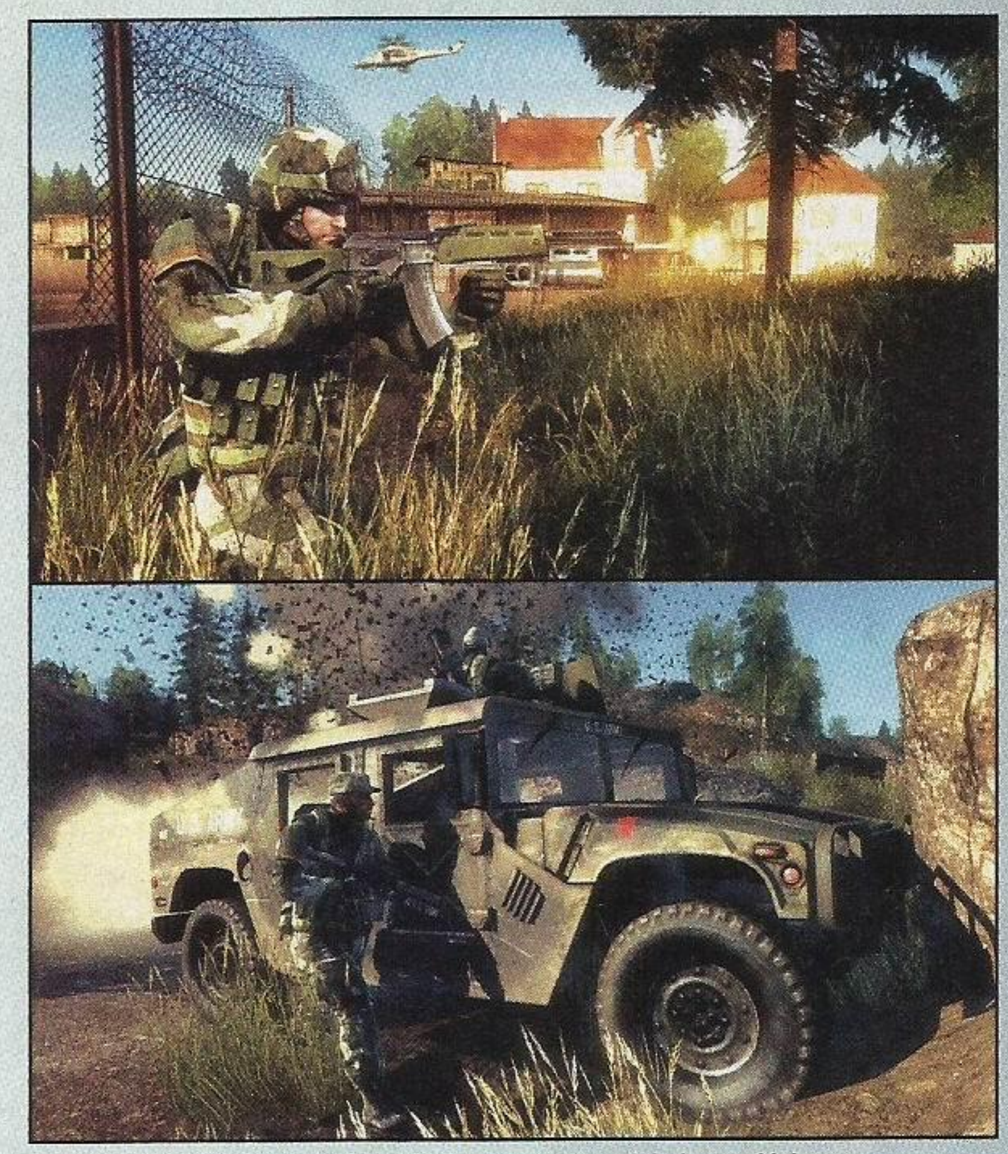
Burnout w Twojej komórce: pokaż agresywną jazdę i siej zniszczenie!

mobile

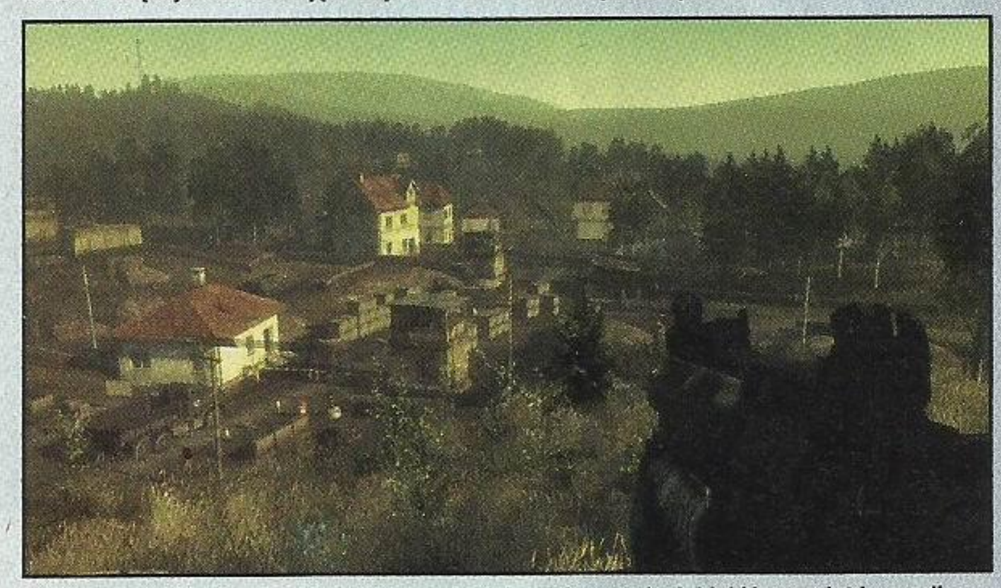
Gra dostępna dla klientów sieci Era, Tak Tak oraz Heyah. Wysłanie SMS'a na numer 8008 jest darmowe. Cena gry pokaże się przed pobraniem. Opłata za połączenie z WAP według cennika. Więcej gier Java znajdziesz na: www.eraomnix.pl oraz w swoim telefonie na: wap.eraomnix.pl. Masz pytania? Chętnie na nie odpowiemy! Biuro Obsługi Abonenta: 602 900 (połączenie wg cennika). Aby pobrać grę musisz mieć włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych i prawidłowo skonfigurowaną przeglądarkę WAP. Prawidłowej konfiguracji możesz dokonać na stronie Era: www.era.pl.

© 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." The Simpsons TM & ©2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Tetris Mania ©&® 1985-2007 Tetris Holding LLC. Licensed to The Tetris Company and Sublicensed to Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. DOOM © 2007 Id Software, Inc. All rights reserved. © 1993-2007 Id Software, Inc. Published by Electronic Arts under license from Id Software, Inc. DOOM and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. Fountainhead Entertainment and the FE logo are trademarks of Fountainhead Entertainment, Inc.

™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K.R.
(s07)
HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX software © 2007 Electronic Arts Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



□ Kilka razy widzieliśmy ujęcia pochodzące prawdopodobnie z multiplayera. Gigantyczne, acz puste przestrzenie narobiły nam smaka na pewną dozę taktyki przy zabawie kilkuosobowej. Wyobraźcie sobie przeprawę przez las nad jeziorem o zachodzie słońca. Ciche kroki dobrze zakamuflowanych żołnierzy są ledwo słyszalne wśród szumu liści. Wtem nadlatuje potężny helikopter wyposażony w działko, a osoba je obsługująca właśnie włączyła termowizję... Czy ktoś na dole ma wyrzutnię rakiet?



□ Wspaniały widok, ale byłoby jeszcze lepiej, gdyby przeleciał jakiś samolot i zrzucił kilka bomb, albo odrobinę napalmu. Nie możemy się doczekać żeby zobaczyć, jak taka mała osada rozpada się na drobne kawałeczki.

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Choćby się cała wieś spaliła...

Sikawki nie dam, bo jest świeżo malowana! Uparty szef straży pożarnej z pewnością nie jest świadomy niebezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą jego postawa. Czy my będziemy wciąż świadomi tego, co może wyrządzić pocisk z tachanej na zmęczonym barku wyrzutni rakiet?

Swojsko brzmiące „batelfild" to dla wielu spełnienie marzeń z dzieciństwa. Strzelanina z oczu bohatera, wojenne klimaty i doskonały kompromis między realizmem a zręcznościowym zacięciem sprawiły, że poprzednia odsłona – Modern Combat – znalazła swoich fanów, a w sieci do dziś można znaleźć zapaleńców lubujących się w działaniach militarnych zakrojonych na większą, niż gdziekolwiek skalę. W końcu trzydziestu dwóch żołnierzy podzielonych na dwie frakcje i masa pojazdów na jednej mapie nie może oznaczać sielanki, poobiedniej sjesty, wieczoru seniora. Wręcz przeciwnie. Ale w Bad Company – Złym Towarzystwie – multiplayer wciąż owiany jest gęstą mgłą tajemnicy. Snucie domysłów jest bywa niezłą rozrywką, ale na szczęście już dziś sporo wiadomo o kampanii dla jednego śmiałka.

W odróżnieniu od strzelanin przeciętnych i pozbawionych ikry, BC opowie historię ekipy czterech żołnierzy. Nie wiadomo, w jakiej armii służą. Wiemy, że na początku akcja dzieje się w Europie Wschodniej. W przerywanym trudnościami technicznymi komunikacie dowództwo informuje, żeby nie przekraczać granicy neutralnego terenu. Z pewną dozą lekceważenia i nonszalancji sierżant Redford wypina się na rozkazy i postawia zająć się celem w towarzystwie swoich partnerów. Oddział liczy cztery osoby. Jest wspomniany dowódca, specjalista od eksplozji – Haggard, lekkozbrojny Sweetwater i postać, w którą wcielą się gracze – Preston. Nie można odmówić projektantom gustu i sporego wyczucia klimatu. Bohaterowie są charakterystyczni, gadają sporo i z jajem, wyzywają się od nieudaczników, przedrzeźniają, a nawet od czasu do czasu – o dziwo – proszą się wzajemnie o pomoc. Tworzą po prostu zgraną paczkę, w której każdy zna swe miejsce i jest specjalistą w swojej dziedzinie. Szalenie nas intryguje, jak w to wszystko zostaje wpleciona ciężarówka wypchana połyskującymi sztabkami złota. Pamiętacie świetny film „Złoto pustyni" albo może nawet klasyczne „Złoto dla zuchwałych", prawda? Pewna samowolka w działaniach musi przypaść do gustu, kręci też otoczka sprzeniewierzenia się przełożonym i toczenie walki w imię własnego zysku.

Dziewięćdziesiąt procent – wiecie, że spirytus rektyfikowany pić należy na wydechu, bo można wybuchnąć? Wybuchnąć, jak dziewięćdziesiąt procent otoczenia, które przemierzymy na nogach i w pojazdach. Niemal cały teren i jego umeblowanie czułe będzie na pociski i ładunki wybuchowe słane z wielką częstotliwością. Dzięki funkcji „ironsight" podniesiemy broń do oka i w pełnej koncentracji na celu poślemy w jego kierunku akuratne serie. Musimy się jednak wówczas liczyć z rozmazaniem dalszego planu i niewyraźnymi konturami postronnych przedmiotów. Bez używania „żelaznego cela" sporo kul zacznie żłobić w ścianach głębokie bruzdy, przestrzeliwując co niektóre na wylot. Aż nie chce się myśleć, co pokaże Black 2, który w końcu na destrukcji otoczeni się skupiał.

Wszytko to (i wiele więcej) dzięki temu, że Bad Company napędza jeden z najbardziej wydajnych, dedykowanych silników – Frostbite Engine. Dzięki niemu możliwe stają się wizje każdego domorosłego speca od destrukcji. Czasami po sporych domostwach zostają tylko szkielety najgrubszych ścian i fundamenty głęboko w ziemi. Elegancko wypada też wycinka drzew i k(rz)aczorów. Porąbane na drobno drzewa lecą, jak spod topora szalonego drwala. Czy wyobrażacie sobie przebieżkę między pniami pod ostrzałem działka z helikoptera wiszącego tuż nad koronami drzew? Jeszcze bardzie gorąco robi się, gdy zza winkla na pole walki wtacza się kilkudziesięciotonowy czołg. Schronieniem przed jego pociskami jest... Cóż – nie ma. Jedyną nadzieją jest wezwanie pomocy w postaci nalotu bombowego...

Zastanawiające tylko, kto go wykona, skoro ekipa wojaków jest dezerterami? Na te i inne pytania dostaniemy odpowiedź ponoć jeszcze w pierwszym kwartale 2008. Trzymajmy kciuki za tę datę premiery. Głodni jesteśmy takiego kawałka kodu. ■■

INFO
DEVELOPER: DIGITAL ILLUSIONS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2008
KONSOLA: PS3, X360

GBA SP BRIGHTER
359,-

NINTENDO DS LITE
549,-

PSP SLIM&LITE
659,-

PS2 SLIM
479,-

WII
959,-

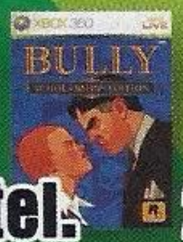
PS3
1499,-

XBOX 360 ELITE
1699,-

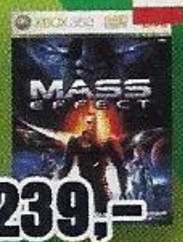
XBOX 360 PREMIUM HDMI
1349,-

XBOX 360 ARCADE
999,-

229,-



tel.



239,-

tel.

189,-

tel.

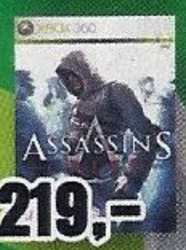
tel.

PROMO! PS3 40GB 1499,-

189,-

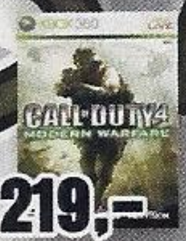
179,-

209,-



219,-

189,-

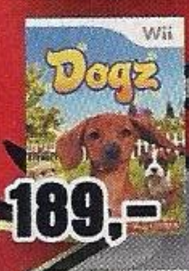


219,-

189,-

189,-

189,-



189,-

tel.

tel.

149,-

119,-

149,-

extra cena

179,- 179,- 179,-

WYSYŁKA W 24h

PSP i NDS

od 89,-

duży wybór gier

159,-

229,-

199,-

229,-

tel.

219,-

239,-

tel.

239,-

229,-

tel.

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZMIAN CEN.

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: LUTY 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

DEVIL MAY CRY™ 4

JUŻ W LUTYM DIABEŁ PO RAZ PIERWSZY ZAPŁACZE ŁZAMI NOWEJ GENERACJI

Zgodnie z multiplatformową polityką Capcomu gra ukaże się na PlayStation 3 i zadebiutuje na konsoli Microsoftu. Wszystko po to, żeby jak najbardziej powiększyć bazę fanów Dantego, czyli po naszemu „żółto-niebiescy" próbują zarobić na swojej flagowej serii więcej kasy. Nie mamy nic przeciwko, znane IP muszą zarabiać na nowe, jak choćby Dark Void, czy nowe-stare, jak Bionic Commando. Tylko czy naprawdę potrzebujemy obniżania poziomu trudności? Producent gry, Hiroyuki Kobayashi (szacun należy mu się za czwartego Residenta) twierdzi, że świeżych w temacie nie można wrzucać na głęboką wodę, trzeba im pokazać jak się w Devil May Cry gra, dać im czas na przyzwyczajenie się do wysokiego poziomu trudności i sterowania. Hideki Kamyia przy okazji pierwszej części zupełnie się tym nie przejmował, ale nie ma co się żalić. Kto będzie chciał połamać palce na padzie, ten i tak będzie grać na najwyższym poziomie trudności zwanym Dante Must Die.

DANTE NA POKŁADZIE

Żeby nie osłabiać w sztuczny sposób najsłynniejszego konsolowego łowcy demonów, wprowadzono nowego głównego bohatera. Nero z wyglądu przypomina syna Spardy i nietrudno odgadnąć, że obu panów łączy coś więcej niż białe włosy i zamiłowanie do płaszczy, wielkich mieczy i broni palnej. Faktycznie walczy się nim łatwo i przyjemnie, i będzie tak przez pierwszą połowę gry. Potem do akcji wkroczy Dante i zacznie się płacz i zgrzytanie zębów.

To że Dante jest grywalną postacią nikogo nie powinno dziwić. Jest zbyt popularny, żeby Capcom odstawił go tak, jak Kojima postąpił ze Snake'iem w Metal Gear Solid 2. Poza tym to przecież Devil May Cry, gra z definicji trudna, wymagająca opanowania, cierpliwości i demonicznej zręczności palców. W wersji testowej dało się wybrać jeden z dwóch poziomów trudności – Normal i Devil Hunter. Dante Must Die się niestety nie załapał. W obu przypadkach nowy bohater bardzo łatwo radził sobie z przeciwnikami. Dante to zupełnie inna historia. Byłem w szoku, jak szybko schodzi mi energia. Granie Nero rozleniwiło mnie i uśpiło czujność.

Niestety przygotowano tylko jedną misję, w której dało się sprawdzić umiejętności syna Spardy – skąpany w deszczu las, będący magicznym labiryntem, pułapką, z której ciężko się wydostać. Wszystko przez tajemniczą mgłę blokującą przejścia. Wchodząc w nią Dante teleportował się w już odwiedzone miejsca lub pojawiał w nowych, znajdujących się niewiadomo gdzie. Szukając wyjścia mierzył się ze znajomo wyglądającymi przeciwnikami.

STARZY ZNAJOMI

Latający, skryty pod czarną płachtą robak, wygląda zupełnie jak Hell Sloth, czyli kosiarz z Dante's Awakening. Nic nie robi sobie z ataków bohatera, dopóki

■ Capcom stosuje sprawdzoną politykę tworzenia gier w oparciu o jeden silnik. Tak było z Shadow of Rome, DMC3, Onimusha 4 i kilkoma innymi tytułami. DMC4 hula na engine Lost Planet i Dead Rising. Na jego zmodyfikowanej wersji powstaje Resident Evil 5.

■ Nie każdy lubi gry, w których nie ma opcji zrobienia save'u w dowolnym momencie, ale taki właśnie jest DMC i raczej nic się tu nie zmieni. Użyłem słowa raczej, bo nasza wersja była dziwna i stanu gry w ogóle nie dało się zrobić. Konsola automatycznie zapisała sobie, jakie zrobiłem postępy i nie pytała mnie o zgodę.

MOC DIABŁA

Gdy podczas pierwszej walki Nero dosłownie wbił Dantego w ziemię i okładał mu twarz diabelską pięścią, syn Spardy na sekundę ukazał swoje drugie oblicze. Devil Trigger, bo o nim mowa, to demoniczna wersja Dantego. W tym stanie co prawda nie jest on aż takim przystojniaczkiem, ale szybciej się porusza, odnawia mu się życie, wzrasta również jego siła. Demolowanie przeciwników staje się dziecinną igraszką, a także przyjemną odskocznią od trudnych walk. Niestety, o ile intro dawało nadzieję, że będzie można sprawdzić tę opcję w grze, tak nasza wersja była pozbawiona tego elementu. Szkoda. Tymczasem Nero nie może się transformować w demona. On cały czas używa Devil Bringera i to wystarcza, by nie tęsknić za większą szybkością, odnawiającą się energią i mocniejszymi ciosami. Chociaż akurat kiedy Nero chwyci swą demoniczną łapą przeciwnika, pewne jest, że ten długo nie pożyje. Dwa rzuty o glebę i po zawodach.

ten nie sięgnie po shotguna. Dwa, trzy strzały i magiczny płaszcz rozwiewa się jak dym, a patykowaty robal spada na ziemię. Gdy próbował uciekać w bezpieczne miejsce, żeby się zregenerować, miałem kilkanaście sekund, by go wykończyć.

Ryjące pod ziemią i wyskakujące tuż pod stopami bohatera czworonożne stwory też nie są czymś totalnie nowym. Ich ciała pokrywają ostrza, o czym aż za łatwo się zapomina – kilka razy próbowałem je dobijać, gdy padły po celnej serii, ale obrywałem ostrym ogonem. Oczywiście, jak na każdego przeciwnika w DMC, również i na nie wystarczy znaleźć odpowiednią taktykę i nie stanowią już aż tak wielkiego zagrożenia. Ale lekceważyć ich nie można, tym bardziej, że lubią występować w grupkach po cztery, pięć sztuk i są bardzo ruchliwe. Nie ma mowy o staniu w miejscu. Jak to w DMC, bez skakania, uników, masakrowania przeciwników zarówno na ziemi, jak i w powietrzu niczego się nie osiągnie. Kto tego nie potrafi załapać, ten nie ukończy gry.

GDZIEŚ TO WIDZIAŁEM

System walki (cały czas mowa o Dantem) jest bardzo podobny do tego z trzeciej części. Powracają cztery style – Royal Guard (obronny, zabawa w przechwyty i kontry), Swordmaster (mocniejsze ataki mieczem), Gunslinger (mocniejsze ataki bronią palną) oraz Trickster (jeszcze bardziej widowiskowe kombinacje). Tym razem nie trzeba się decydować przed rozpoczęciem zabawy tylko na jeden z nich. W dowolnym momencie można się między nimi przełączać wciskając jeden z kierunków na krzyżaku. Dodając do tego zmianę broni w locie otrzymujemy wielkie możliwości tworzenia widowiskowych jak nigdy dotąd combosów. Przykład? Proszę bardzo. Przełączam się na styl Swordmaster, zmieniam broń na Gilgamesh (o której więcej w ramce) i ładuję ofierze mocny strzał z pięści wbijając go w glebę. Zanim się podniesie łapię za miecz i wybijam gościa w powietrze. Szybko zmieniam się w rewolwerowca (Gunslinger), wyskakuję za nim, wypłacam mu kolejne dwa, trzy ciosy i gdy spada naciskam kółko/B (zależnie od pada i wersji gry). Dante spada głową w dół, wirując wokół własnej osi i strzelając do przeciwników. Słabe? No pewnie, że słabe, możliwości mieszania stylów są o wiele większe, a najlepsze akcje jak zwykle będą wysoko punktowane.

Przełączanie się między stylami podobno najbardziej przyda się w czasie walk z bossami, ale ciężko ocenić, bo w wersji preview wszyscy się przed Dantem schowali.

■ Jak pokazała czwarta Onimusha, slasher, nawet najlepszy, nie powinien być za długi. Trzydzieści godzin to przesada. Ale piętnaście brzmi bardzo zachęcająco, a właśnie tyle zajmie ukończenie DMC4. Razem z powtarzaniem poziomów i walk z bossami.

Deathmetalowa muzyka wciąż jeszcze nie nadaje się do gier, ale podobnie jak w trzeciej części, również w DMC4 usłyszymy ostre gitarowe kawałki i wrzeszczącego wokalistę. Pasuje do zabawy nie mniej niż głosy demonów, a przynajmniej tego jednego płonącego bossa, który tak bardzo nas zachwycił. Gruby, ledwo zrozumiały, idealny dla wielkiego, czworonożnego bydlaka wielkości Pałacu Kultury i Nauki.

Ulubiony styl Kobayashiego to najbardziej ofensywny ze wszystkich Swordmaster i prawdopodobnie najwięcej graczy będzie właśnie nim się posługiwać. Żaden inny nie umożliwia tak dużej demolki bronią białą. Co nie oznacza, że gdy się go używa, gra staje się dziecinnie łatwa. No chyba, że na Normalu, gdzie przeciwnicy nie są najmądrzejsi i atakują schematycznie, wstrzymują się, wyczekują.

DANTE MUSI UMRZEĆ

Nero od samego początku poluje na łowcę demonów. Teoretycznie jest żądny zemsty za masakrę, jakiej Dante dokonuje w intrze na członkach klanu wyznawców Spardy. Szybko okazuje się, że demony wkradły się w ich szeregi, więc nie ma obaw, Dante nie zwariował i nie morduje niewinnych. Nero ściga go, żeby dowiedzieć się o co chodzi, a podążając jego śladami przemierzy te same miejscówki i zmierzy się z tymi samymi bossami. Czy będzie to zabawa w przechodzenie gry dwukrotnie, najpierw jako młody bohater, a później w skórze łowcy demonów? Kobayashi uspokaja – przygotowano misje „ekskluzywne" dla obu postaci. W końcu jednak dojdzie do drugiego spotkania i na pewno do kolejnej walki.

Pierwsza to zwykły tutorial. Żeby w ogóle zacząć grać trzeba pokonać Dantego w prostym pojedynku. Wtedy też okazuje się, że Nero nie jest zwyczajnym człowiekiem. Jego prawą rękę skrywa bandaż. Chłopak ukrywa świecącą na niebiesko dłoń z palcami wyglądającymi jak szpony. Głupio byłoby zdradzić się przed członkami klanu z bycia półdemonem.

Fabuła na sto procent będzie pełna idiotyzmów, ale aż chce się zobaczyć moment, gdy Nero w końcu dopadnie Dantego, który ma jakiś plan wykorzystania mocy chłopaka. Młodzik zdaje się nie ogarniać co się wokół niego dzieje. Nie zna członkini klanu, seksownej Glorii, nie widzi, że Agnus ma podłe zamiary. Jeden z trailerów sugeruje, że Kyrie, do której Nero wydaje się coś czuć, mocno ucierpi. To nie jedyne przedstawicielki płci pięknej, jakie pojawią się w grze. Powrócą Lady oraz Trish i obie w jakiś sposób pomogą Dantemu. Nie wiadomo, czy będą postaciami grywalnymi, a Kobayashi milczy w tej sprawie.

BAJERY NOWEJ ERY

Akcja toczy się między pierwszą i drugą częścią. Nie próbowano ubierać bohaterów w ciuchy Diesla, ale podobnie jak w trójce znów jest trochę festyniarsko. Dante co prawda nie świeci gołą klatą (odrzucono jego wygląd z pierwszego teasera gry, gdzie miał odsłoniętą klatkę piersiową i wymodelowane, finezyjnie zakręcone włosy), tylko zapuścił fachowy zarost, a Nero pod niebieski płaszcz założył czerwoną bluzę z kapturem (jaka szkoda, że w intrze zrzuca słuchawki), ale już Gloria to totalne przegięcie. Gdy pojawia się po raz

BOHATEROWIE DRAMATU

Dante – Syna Spardy nikomu nie trzeba przedstawiać. Półczłowiek półdemon, zapuścił fachowy zarost. Po emo chłoptasiu z trzeciej części to bardzo miła odmiana w jego wyglądzie. W czasie pierwszej walki z Nero zgarnia konkretne baty i przyznaje, że go nie docenił. Ciekawe jest to, że miał zamiar skrócić Credo o głowę.

Nero – Nowy główny bohater. Na pierwszy rzut oka wygląda jak Dante. Podobnie się ubiera (ciemnoniebieski płaszcz kojarzy się z Vergilem), też ma białe włosy i potrafi równie widowiskowo walczyć z demonami. Kojarzy się z Dantem z trójki, ale na szczęście walki nie traktuje jak zabawy i nie mówi „let's rock". Skrywa fakt bycia nie do końca człowiekiem.

Credo i Kyrie – Rodzeństwo. Kyrie to dziewczyna obdarzona głosem śpiewaczki operowej, miła, skromna, darząca Nero sympatią. Niestety, z wzajemnością (nie jest to dziewczyna, którą chciałoby się oglądać u boku półdemona). Jej brat nie do końca lubi Nero. Chyba go drażni, że chłopak lekceważąco podchodzi do spraw kultu Spardy. Wygląda na prawego człowieka, oddanego klanowi. Czemu Dante miałby chcieć go zabić?

Lady & Trish – Dante może liczyć na pomoc obu swoich pięknych dam. Lady wciąż lubi kołnierzyki, ale tym razem wygląda o wiele ciekawiej – srebrno-niebieskie włosy, czerwone okularki, króciutkie spodenki, buty do kolan. Kalina Ann (wyrzutnia rakiet) wciąż jest jej nieodłączną towarzyszką. Blondynka Trish tym razem wystąpi na czarno, w obcisłych spodniach i seksownym gorsecie.

Gloria – Jedyna kobieta w klanie, która ma coś do powiedzenia w sprawach jego działalności. Walczy maleńkim ostrzem, ale jest bardzo szybka i gibka, więc z łatwością unika ataków. Łatwo się domyślić dlaczego jest to ulubiona postać Kobayashiego. Długie nogi, szpilki, obfite kształty, skąpy strój. Tylko buzię ma nieładną. Nieznane są jej zamiary wobec Nero, ale wydaje się fałszywa i nie budzi zaufania.

Agnus – Jeden z szefów klanu. Prawdopodobnie zapragnął zawładnąć mocą demonów i tak mu odbiło, że podniósł rękę na swoich ludzi. Jeśli nie jest marionetką w czyichś rękach, to będzie głównym złym, któremu dokopie... stawiamy na Nero. Jeden ze zwiastunów wskazuje, że Agnus mocno uszkodzi Kyrie, czym rozwścieczy chłopaka.

DEVIL MAY CRY 4 SPECJAL

■ Nie potrafiłem potraktować Nero poważnie, chociaż bardzo chciałem. Przez tą świecącą łapę wydawał mi się taki trochę przebajerowany. Ale przyznaję, spodobał mi się combos, gdy chłopak chwyta obiema rękoma za miecz i rąbie nim demony po łbach niczym ogromnym toporem. Klasa!

ARSENAŁ

Red Queen – wielki miecz przypominający Rebellion Dantego. Rękojeść zachowuje się jak manetka w motorze – gdy Nero ją przekręci włącza się mały silniczek i broń się ładuje. Dzięki temu zadaje się mocniejsze ciosy. Trzeba tylko przytrzymać L1/LB. Póki co, średnio użyteczny bajer.

Blue Rose – pistolet i shotgun w jednym. Potężny z bliska, całkiem nieźle spisuje się na duże odległości. Siłę strzału zwiększa ładowanie Devil Bringerem (trzymać kwadrat/X do oporu)

Devil Bringer – demoniczna łapa bohatera pozwala złapać ofiarę i mocno cisnąć nią o glebę. Opcja przyciągania do siebie przeciwników znacznie ułatwia zabawę, bo combosa właściwie się nie przerywa. Devil Bringer służy również do chwytania niebieskich kul energii, po których można dostać się w trudnodostępne miejsca.

Rebellion – miecz, z którym Dante nigdy się nie rozstaje. Najbardziej ofensywna broń, walka nią w stylu Swordmaster jest niemal identyczna jak w trzeciej części. Podstawowy, najczęściej używany majcher.

Gilgamesh – usprawniony Beowulf z DMC3. Na rękawicach i butach Dantego pojawiają się ostrza (choć nie aż tak wielkie, jak w przypadku nowej broni Ryu w Ninja Gaiden 2). Mocnymi kopniakami i potężnymi prostymi oraz sierpami bohater oddziela kolejne demony od oryginałów.

Lucifer – stalowe skrzydła przypominają jedną z broni Vergila. Pozwalają wytworzyć z energii ostrza, które otaczają bohatera i wystrzeliwują w kierunku przeciwnika. Dzięki Swordmasterowi można ustawiać kierunek ich lotu, a nawet wytworzyć ich więcej niż standardowo. Ostrza wbijają się w ofiarę i po chwili wybuchają. Broń zdecydowanie ofensywna, nie można z jej pomocą wyprowadzać zabójczych combosów.

Pandora – tej niezwykłej teczki nie było w demku, ale to najbardziej przegięta broń. W zależności od poziomu doświadczenia zmienia się jej zastosowanie. Otwierając ją Dante ogłusza na chwilę przeciwników. Może nią w nich rzucić, a wróci jak bumerang. Zamienia się w miniguna, łuk, z którego strzela się wybuchowymi strzałami. Największym przegięciem jest latająca platforma wystrzeliwująca rakiety, na pokładzie której znajdują się działka mogące sadzić ołowiem we wszystkich kierunkach...

Ebony & Ivory – dwa pistolety od samego początku serii towarzyszące Dantemu. Walcząc w stylu Gunslinger można strzelać w dwie różne strony. Wypluwają pociski z obłędną prędkością, a ich zaletą jest fakt, że nigdy nie muszą być przeładowywane. Nieskończona amunicja to jest to!

Coyote-A – shotgun. Nie zauważyłem najmniejszej różnicy między nim, a tym z DMC3. Skuteczny na krótkim dystansie, kładzie przeciwnika od razu lub odrzuca go na kilka metrów.

pierwszy, kamera stara się być jak najbliżej jej majtek. Liczba wcięć, dziur, sznurków w jej stroju przywodzi za to na myśl laski z Soul Calibura. Jeśli ktoś liczy na powrót klimatu pierwszej części, to zawiedzie się na całej linii. Devil May Cry już raczej nigdy nie będzie poważny. Szkoda, przydałaby się chociaż jedna taka mroczna odsłona tej wielkiej serii. Tymczasem możemy się spodziewać matriksowych, „odjazdowych" scenek podobnych do tych z trójki, gdyż odpowiada za nie ten sam człowiek.

Nieważne jak wyglądają postacie i przerywniki filmowe, pytanie czy gra spełnia standardy obecnej generacji. Odpowiedź jest pozytywna, choć nie jest to ósmy cud świata. Dante nie potrafi wejść na drewniany pomost, a wystarczyłoby podnieść nogę na dwadzieścia centymetrów. Bohaterowie nie poruszają się płynnie, animacja ich ruchów wygląda na przeniesioną z PlayStation 2.

Z drugiej strony – nie brakuje mocarnych efektów. Nie mówię o pięknie falującym płaszczu, ale rozmyciach ekranu, unoszącym się od potężnego podmuchu wiatru kurzu, czy pięknym ogniu. W pamięć zapada walka Nero z bossem, wielkim płonącym demonem. Niczym w Zeldzie, zadając mu odpowiednio dużo ciosów można go na moment zgasić. Po chwili wstaje i zapala się na nowo, a wielka fala uderzeniowa stawia w ogniu drewniane domki i trafia również bohatera. Mocna rzecz.

W DOMU NAJLEPIEJ

W wersji demo znalazły się trzy misje Nero. Pierwsza, to walka z Dantem, pozostałe dwie pokazują różnorodność miejsc, w jakie trafią bohaterowie. Skąpany w promieniach zachodzącego słońca port, opuszczona kopalnia, wąska, zaśnieżona górska droga, wielki zamek. Tekstury i gra świateł – pierwsza klasa, ale miejscówki nie są przesadnie duże, więc nie ma co się zachwycać. Kamerą czasami można ruszać do woli, a czasem blokuje się ona w jednym punkcie. Wygląda to tak, jak każdy

■ Widowiskowe akcje są jak zwykle punktowane. Możliwe, że to błąd naszej wersji, ale gdy już raz nabiło się wysoką notę, można było spokojnie odczekać kilka chwil i ponownie wrócić do walki, a ocena była wciąż bardzo wysoka. W pełnej wersji nie powinno być aż tak łatwo.

TO ŻE DANTE JEST GRYWALNĄ POSTACIĄ NIKOGO NIE POWINNO DZIWIĆ. JEST ZBYT POPULARNY, ŻEBY CAPCOM ODSTAWIŁ GO DO LAMUSA

inny Devil May Cry i nie ma powodu do niezadowolenia. Nowa generacja nie oznacza, że trzeba koniecznie wyrzucać do kosza stare rozwiązania i starać się być na siłę oryginalnym. To, co można było zmienić, zmieniono i wydaje się, że na lepsze.

Wprowadzenie Nero urozmaica rozgrywkę w wystarczającym stopniu. Devil Bringer, jego prawa ręka, ma masę zastosowań. Lodowe, szybko przemieszczające się stwory (takie, jak z pierwszej części) można złapać, obić o ziemię i cisnąć w dowolnym kierunku, a standardowe demony z ostrzami zamiast jednej ręki lub nogi, po prostu wgniata się w ziemię. Można złapać i przyciągnąć wroga stojącego w oddali, albo będąc w powietrzu podciągnąć do siebie jakiegoś nieszczęśnika i wykonać mu w locie combosa mieczem. Moc ręki pozwala ładować Blue Rose, pistolet (jak dla mnie to prawie shotgun), dzięki czemu kule po prostu masakrują ofiary. Na wyższych poziomach doświadczenia Nero będzie mógł wykorzystać Devil Bringera do stworzenia swojego klona, który pomoże mu w walce. Niestety, ponownie, tej opcji nie było w demie.

KTÓRY DEMON LEPSZY?

System walk i rozwoju postaci standardowo jest mocno rozbudowany, bohaterowie mają sporo ruchów do opanowania, w tym przyspieszenie biegu, podwójny skok, odbicie się od przeciwnika w powietrzu oraz zwiększenie zasięgu chwytu orbów. Tu nic się nie zmieniło, po raz kolejny zbiera się wypadające z ciał zabitych i ze zniszczonych obiektów czerwone kule energii, za które później można kupić bonusy pozwalające wydłużyć pasek zdrowia, uleczyć się, a nawet kontynuować zabawę po śmierci. Każdy kolejny zakup jest coraz droższy, a za używanie przedmiotów obniżana jest ocena końcowa. Warto starać się, żeby była jak najwyższa, bo zwiększa się dzięki temu szansę na wyłapanie ukrytego bonusa po ukończeniu zabawy. Na ocenę składają się czas przejścia misji, styl walki, otrzymane obrażenia, liczba użytych przedmiotów.

Capcom szykuje rozbudowaną strukturę rankingów i sporo achievementów, co na pewno zachęci do wysiłku posiadaczy... obu platform. Uncharted pokazało, że na PS3 też można bawić się w osiągnięcia, więc czemu Capcom miałby nie pójść w ślady Naughty Dog? Efekt końcowy prac Kobayashiego i spółki ocenimy w Neo Plus prawdopodobnie za miesiąc. Po tym, co zobaczyłem, raczej nie będziemy narzekać, że to wciąż ten sam Devil May Cry, co na konsolach poprzedniej generacji. Powinno być dobrze, ale w końcu czego innego można się spodziewać po Capcom?

■■ Mielu

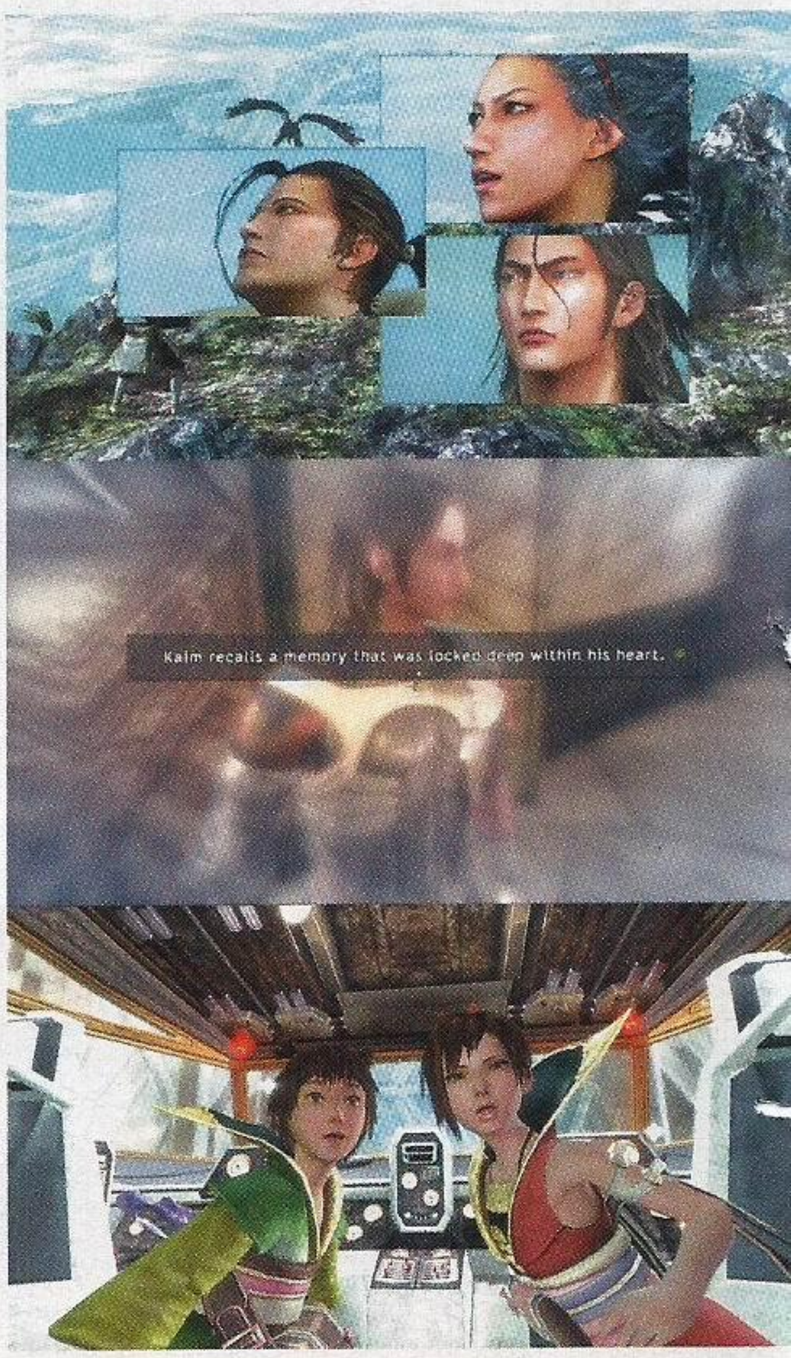
■ Przełączanie się między stylami nie jest tak do końca płynne. Przy każdej zmianie Dante na sekundę staje w głupiej pozie, na przykład podnosi ręce pokazując jakim to nie jest strongmanem. Moim zdaniem to zbędny element, ale być może w pełnej wersji zupełnie nie będzie przeszkadzać w wyprowadzaniu długich, widowiskowych combosów. Swoją drogą, gdy patrzę jak Dante radzi sobie w walce bez broni, to ciężko mi uwierzyć, że nie trafi w najbliższej przyszłości do jednego z mordobić Capcomu. SF4? Czemu nie?

FEEL PLUS, FEEL GOOD

Patrząc na to kto robi gry Sakaguchiego można się trochę pogubić. Nad Blue Dragonem pracowało Artoon, Lost Odyssey powstawało w studiach feelplus. Nie mają na koncie jeszcze żadnej gry, ale pracują pełną parą nad Blue Dragon DS. Kim tak naprawdę są? Byłymi pracownikami Square.. A to niespodzianka, prawda? Zupełnie się nie spodziewaliśmy. Ekipa feelplus (wewnętrzne studio Microsoft Game Studios) to tak naprawdę autorzy świetnego Shadow Hearts. W tej chwili zatrudnionych jest tam sto osób, więc zupełnie nie rozumiemy dlaczego nie potrafią wycisnąć czegoś naprawdę konkretnego z Unreal Engine 3. People Can Fly po miesiącu testowania tego silnika skleili takie demo, że Epic postanowił ich wykupić. To co? Faktycznie Japończyków dopadł kryzys? Powinni chyba zacząć brać przykład z Capcomu. Street Fighter IV wygląda oszałamiająco, a czwarty Devil też jest niczego sobie.

INFO
DEVELOPER: MISTWALKER / FEELPLUS
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: LUTY 2008
KONSOLA: PS3, XBOX 360

■ Co prawda po Heavenly Sword nie doczekaliśmy się zbyt wielu gier (żadnej?) z aktorami w rolach głównych, ale przynajmniej przyjął się podział ekranu na dwa (najczęściej, ale czasami więcej) podczas wstawek przerywnikowych i jest bardzo chętnie wykorzystywany. W przypadku Lost Odyssey efekt ten stosowany jest często, zwłaszcza kiedy po krótkiej wymianie zdań postacie mierzą się wzrokiem. Miły dodatek, ale niech nie będzie najważniejszy. Wiadomo, że co za dużo, to niezdrowo.



■ Odsłonięte plecy i ciasną, dopasowaną zbroję Kaima jesteśmy w stanie przeżyć, ale ten kosmyk włosów zwisający mu z czoła to już totalne przegięcie. A już myśleliśmy, że jak w Microsofcie i Mistwalker nie pracuje Nomura, to kolejne gry Sakaguchiego chociaż wyglądem postaci będą się różnić od Final Fantasy. Niestety, Japończycy nie mają ochoty się zmieniać i bohaterowie ich gier chyba już zawsze będą tak kiepsko wyglądać. Zresztą popatrzcie na Jansena, nie dość, że wygląda jak jakiś neo-samuraj, to też ma kosmyk włosów spadający na oczy. Litości!

Miliony posiadaczy PlayStation 3 na całym świecie oddałoby nerkę, żeby Hironobu Sakaguchi zrobił grę na ich konsolę. Póki co się na to nie zanosi, chociaż odpadł jeden z powodów, przez które mistrz nie miał ochoty zasiadać do prac z konsolą Sony. Mowa o Kenie Kutaragim, ojcu PlayStation, którego Sakaguchi nie lubi z prywatnych, znanych tylko sobie i Kenowi powodów. Drugą przyczyną jest skomplikowana architektura PS3. Skoro Mistwalker i feelplus nie ogarniają w satysfakcjonującym nas stopniu Xboxa 360, może faktycznie niech nie zabierają się za podobno jeszcze bardziej skomplikowaną pod względem architektury konsolę Sony. Mistrzowi podoba się Wii, ale nie ma w planach pisania gry na tę platformę, więc pozostaje Xbox 360, o którym Sakaguchi wypowiada się ciepło. Ma za to dużo uwag do Microsoftu, że źle podchodzi do japońskich graczy, którym trzeba odpowiednio wytłumaczyć o co chodzi w tych Gearsach. No jak, o co? O piłę!

Lost Odyssey™

HIRONOBU SAKAGUCHI, OJCIEC SERII FINAL FANTASY, POWRÓCIŁ DO GRY I NAWET JEŚLI JEGO NAJNOWSZE DZIEŁO OD STRONY TECHNICZNEJ NICZYM NIE ZASKAKUJE, TO NIE SPOSÓB PRZEJŚĆ OBOK NIEGO OBOJĘTNIE

Czy można cokolwiek powiedzieć o erpegu, którego producentem jest jeden z najwybitniejszych twórców gier video wszech czasów, po sześciu godzinach testów? Czy można mieć jakikolwiek obraz całości (przewidywany czas potrzebny na ukończenie zabawy to około pięćdziesięciu godzin), gdy przez trzysta sześćdziesiąt minut przygląda się roboczej wersji, w której engine wypluwa na prawą stronę ekranu dziesiątki niezrozumiałych informacji, a gdy naciśnie się lewy spust bohater zaczyna biec w powietrzu? Okazuje się, że tak. Zaledwie sześć godzin wystarczyło mi bym przekonał się, że niczego nowego w Lost Odyssey nie ma. System walki, eksploracja terenu, rozmowy z NPCami, rozwój postaci, to wszystko już było zrobione tak samo lub w bardzo podobny sposób w setkach innych gier, przez wiele, wiele lat. A mimo to te sześć godzin wystarczyło mi, żebym na pełną wersję czekał jak na szpilkach i chciał czym prędzej poznać całą historię Kaima oraz jego towarzyszy. Bo to właśnie fabuła będzie (najprawdopodobniej) największym atutem gry.

NĘKANY KOSZMARAMI

Cały wszechświat, każdy przedmiot i osobę wypełnia tajemnicza energia, która przez tysiące lat nie dawała o sobie znać. Nie wiadomo co spowodowało, że nagle ujawniła swoje właściwości, ale opanowując ją (w maleńkim stopniu) ludzie zaczęli poznawać tajniki magii. Akcja gry toczy się kilka ładnych lat po rewolucji industrialno-magicznej, w czasie konfliktu między dwiema dużymi nacjami tego świata. W armii jednej z nich (Uhra) walczy Kaim Argonar wyróżniający się spośród tysięcy innych żołnierzy bardzo lekką zbroją. Przeciwnicy mogą myśleć, że to odważny szaleniec, ale jeszcze nie wiedzą, że bohater żyje już tysiąc lat i nie może umrzeć. Co ciekawe, szybko okazuje się, że sam Kaim jest świadomy swojej nieśmiertelności, ale kompletnie nic nie pamięta zdarzeń z przeszłości. Skąd ta amnezja? Sakaguchi nie stara się ukrywać, że bohater jest wykorzystywany przez naczelnego maga Uhry, który zresztą planuje dokonać zamachu na demokrację i przywrócić monarchię. Zapewne po to, żeby samemu przejąć tron i zdobyć władzę. Gongora, bo tak się ów mag nazywa, faszeruje nieśmiertelnego tabletkami wywołującymi amnezję i okłamuje, by nakłonić do współpracy. Są miejsca, do których żaden śmiertelnik nie może się zbliżyć, stąd konieczność posługiwania się Kaimem. Jednakże ten powoli zaczyna przypominać sobie wiele wydarzeń i zdawać sprawę z tego kim naprawdę jest.

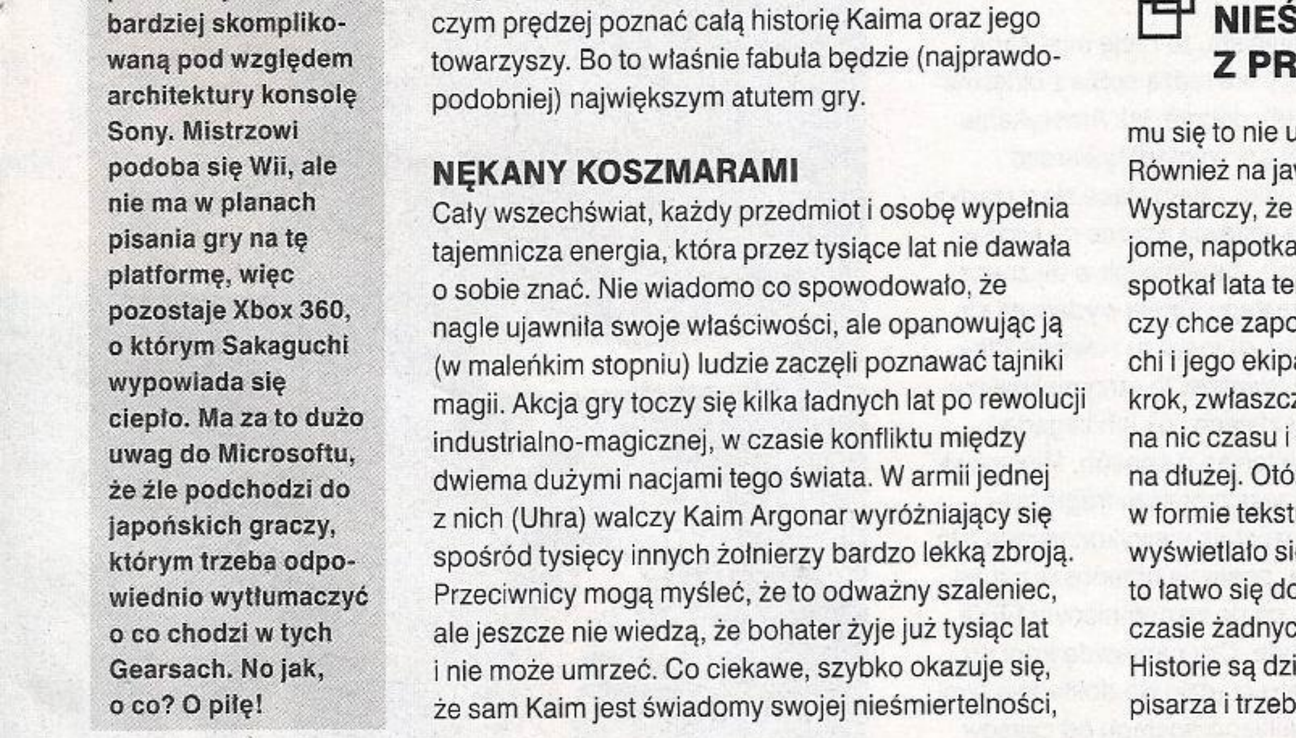
Wspomnienia wracają do niego w różnych formach. Często nękają go koszmary, w snach widzi dziewczynkę stojącą na skarpie. Próbuje do niej dobiec, ale nigdy mu się to nie udaje i panieneczka skacze w przepaść. Również na jawie nie może uciec od przeszłości. Wystarczy, że trafi do miejsca, które wyda mu się znajome, napotka osobę zachowującą się jak ktoś, kogo spotkał lata temu, a gracz będzie mógł podjąć decyzję, czy chce zapoznać się z tym wspomnieniem. Sakaguchi i jego ekipa zdecydowali się na bardzo odważny krok, zwłaszcza teraz, w czasach gdy ludzie nie mają na nic czasu i ciężko ich zatrzymać przy czymkolwiek na dłużej. Otóż wszystkie wspomnienia podane są w formie tekstu. Chociaż zamiast tła w naszej wersji wyświetlało się jednolite tło z napisem „placeholder", to łatwo się domyślić, że nie będziemy oglądać w tym czasie żadnych animacji, a tekstu nie przeczyta lektor. Historie są dziełem Kiyoshi Shigematsu, japońskiego pisarza i trzeba przyznać, że dobrze poradził sobie z tym nietypowym zadaniem. Właśnie dzięki tym tekstom gra bardzo dużo zyskała w moich oczach, choć przyznaję, wolałbym sobie te historie obejrzeć lub chociaż usłyszeć. Na szczęście nie są przesadnie długie i naprawdę warto się nimi zainteresować. Dlaczego?

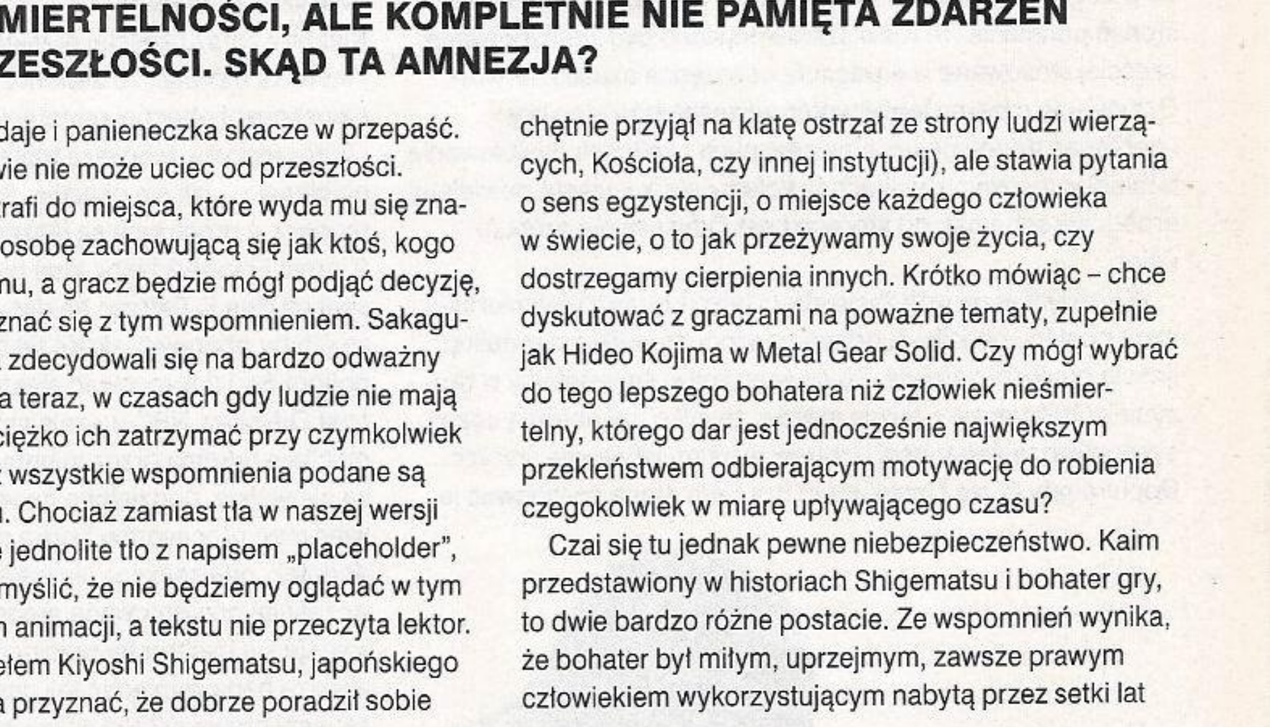
POWAŻNA SPRAWA

Odpowiedź jest prosta. Sakaguchi przypomina w ten sposób, że gry to nie tylko strzelaniny, wybuchy, ciągła bezmyślna akcja i bryzgająca jucha. Mistrz zabrał głos w dyskusji o roli jaką spełniają gry, a także o tym jakim językiem komunikują się z odbiorcami, przypomniał o korzeniach branży, a przy okazji zachęca do rozmowy na trudne, egzystencjalne tematy. Co prawda nie zauważyłem, żeby poruszał kwestie wiary (pewnie tego nie zrobi, bo nie spodziewam się, żeby Microsoft chętnie przyjął na klatę ostrzał ze strony ludzi wierzących, Kościoła, czy innej instytucji), ale stawia pytania o sens egzystencji, o miejsce każdego człowieka w świecie, o to jak przeżywamy swoje życia, czy dostrzegamy cierpienia innych. Krótko mówiąc – chce dyskutować z graczami na poważne tematy, zupełnie jak Hideo Kojima w Metal Gear Solid. Czy mógł wybrać do tego lepszego bohatera niż człowiek nieśmiertelny, którego dar jest jednocześnie największym przekleństwem odbierającym motywację do robienia czegokolwiek w miarę upływającego czasu?

SZYBKO OKAZUJE SIĘ, ŻE SAM KAIM JEST ŚWIADOMY SWOJEJ NIEŚMIERTELNOŚCI, ALE KOMPLETNIE NIE PAMIĘTA ZDARZEŃ Z PRZESZŁOŚCI. SKĄD TA AMNEZJA?

Czai się tu jednak pewne niebezpieczeństwo. Kaim przedstawiony w historiach Shigematsu i bohater gry, to dwie bardzo różne postacie. Ze wspomnień wynika, że bohater był miłym, uprzejmym, zawsze prawym człowiekiem wykorzystującym nabytą przez setki lat





Design postaci może nie jest pierwszej klasy, ale upijający się i zabawiający z dziewczętami bohaterowie, to już zupełnie inna bajka. Dobrze, teraz pozostaje czekać na „wyrok". Zaraz się okaże, że gra jest tylko dla osób powyżej osiemnastego roku życia i w ogóle nie będzie sprzedawana w połowie krajów świata. A tak na serio, wciąż jeszcze nie wiadomo na jakie ograniczenie wiekowe zdecyduje się PEGI, ale Microsoft zrobi wszystko, żeby to nie była gra tylko dla dorosłych.

mądrość do pomagania innym. Ciężko sobie wyobrazić, że stał się zamkniętym w sobie milczkiem o świdrującym spojrzeniu, ale być może coraz bardziej denerwuje go i męczy psychicznie przedłużająca się amnezja? W każdym razie już dawno nie było takiego trudnego głównego bohatera, jak Kaim. Jest przeciwieństwem niedoświadczonych młodziaków, którym marzy się życie kosmicznego pirata. Nie nosi kolorowych ubrań, nie rzuca luzackimi tekstami. Nieustannie toczy wewnętrzną walkę i nie ma kompletnie żadnego powodu do radości.

Choć jest samotnikiem wyrusza na misję z małą drużyną. Ich zadanie polega na zbadaniu co sprawiło, że na pole ostatniej wielkiej bitwy spadł gigantyczny meteoryt i spalił prawie wszystkich walczących, pozostawiając Uhrę niemalże kompletnie bez armii, która mogłaby obronić miasto przed czającym się najeźdźcą. Do bohatera dołącza nieśmiertelna i także nic nie pamiętająca Seth oraz zwykły śmiertelnik, Jansen, który nie stroni od alkoholu i kobiet. Spodobała mi się scena, gdy pijany Jansen wytoczył się przed bramę miasta w towarzystwie trzech skąpo ubranych lasek. Rozbawiły mnie ich teksty – Seth zapłaciła im za odprowadzenie nietrzeźwego towarzysza, na co one zaczęły ją namawiać na wspólne igraszki. Cała ta „dojrzała" otoczka bardzo mi odpowiada, nawet jeśli zadbano o nią tylko dlatego, że większość posiadaczy Xboxa 360 to gracze dorośli, często mający na karku powyżej trzydziestu wiosen. Z czasem do drużyny dołączą jeszcze inne postacie, w tym kolejni nieśmiertelni, a Kaimowi zdarzy się od czasu do czasu gdzieś wsiąknąć. Po Sakaguchim można spodziewać się wątku miłosnego, obowiązkowej zdrady i cudownego przeobrażenia głównego bohatera, czyli w sumie wszystko po staremu.

NIESTETY CORAZ CZĘŚCIEJ PRZEKONUJĘ SIĘ, ŻE RACJĘ MIAŁ AKIRA YAMAOKA MÓWIĄC, ŻE JAPOŃCZYCY NIE RADZĄ SOBIE Z OKIEŁZNANIEM KONSOL OBECNEJ GENERACJI TAK DOBRZE, JAK AMERYKANIE

ŚCIĄĆ MU GŁOWĘ, WTEDY UMRZE

Zapewne trapi Was to, o czym Marcel pisał dawno temu przy okazji zapowiedzi trzeciego Devil May Cry – skoro bohater jest nieśmiertelny, to co się stanie gdy poziom jego HP spadnie do zera? Czy gra się wtedy skończy? I tak i nie, wszystko zależy od tego czy na placu boju pozostanie inny członek drużyny. Jeśli wszystkie postacie stracą swoje punkty zdrowia, na ekranie faktycznie pojawia się napis „Game Over" i pozostaje wgrać stan gry lub zacząć od ostatniego checkpointa. Tak, tak, po przegranej walce z bossem można do niej błyskawicznie stanąć ponownie. To rozwiązanie powinno być zdecydowanie częściej stosowane w erpegach, oszczędza czasu i nerwów. Oczywiście czasem lepiej wgrać wcześniejszy stan gry i pobiegać trochę po już odwiedzonych okolicach. Levelowanie postaci w losowych walkach to kolejny stary i często powielany erpegowy schemat, od którego Lost Odyssey nie próbuje uciec.

W każdym razie jeśli życie straci tylko któraś z nieśmiertelnych postaci, po kilku rundach powróci do walki z niewielką ilością punktów zdrowia. Po co więc komu śmiertelnicy w drużynie? Otóż tak się dziwnie składa, że tylko oni potrafią uczyć się nowych umiejętności i czarów w miarę używania starych. Dopiero gdy to się stanie, Kaim czy Seth mogą spróbować je od nich skopiować, co trochę trwa. W ten sposób rozwija się bohaterów i wyposaża do ważniejszych walk. Nieśmiertelni są ograniczani ilością umiejętności i czarów, z których mogą korzystać w czasie pojedynków. Do wyboru jest nie tylko kilka rodzajów magii, ale jej różne poziomy. Na każdym dostępne są inne czary i zazwyczaj jest tak, że przydałoby się mieć je do dyspozycji wszystkie, a skorzystać można tylko z kilku. Trudno, zawsze pozostaje liczyć na wsparcie śmiertelników mogących do woli korzystać ze wszystkich umiejętności.

Walki toczą się w systemie turowym. Dla każdej akcji określony jest czas potrzebny do jej wykonania, więc chcąc zaatakować potężnym czarem trzeba pamiętać, że ładowanie może długo potrwać i w tym czasie przeciwnik zdąży się ruszyć. Taka ładująca się postać jest wystawiona na razy, a poza tym jeśli otrzyma cios, jej ruch zostanie przesunięty na później. Działa to również na konsolowych przeciwników, więc jeśli któryś przygotowuje mocny czar, najlepiej parę razy zdzielić go po głowie, a jego atak będzie odwlekany.

Być może to wina wersji preview, ale przed podjęciem decyzji o akcji nie zauważyłem żadnego wskaźnika prócz informacji tekstowej ile czasu zajmie przygotowanie ataku. Dopiero gdy już się zdecydowałem, w lewym dolnym rogu ekranu wyświetliła się kolejność ruchów postaci. Trochę to przeszkadza w opracowywaniu taktyki i jest szczególnie groźne podczas walk z bossami, gdzie każdy błąd może kosztować wygraną. Jeśli jednym ciosem przeciwnik potrafi odebrać trzy czwarte życia to lepiej zawczasu przygotować użycie apteczek albo leczących czarów.

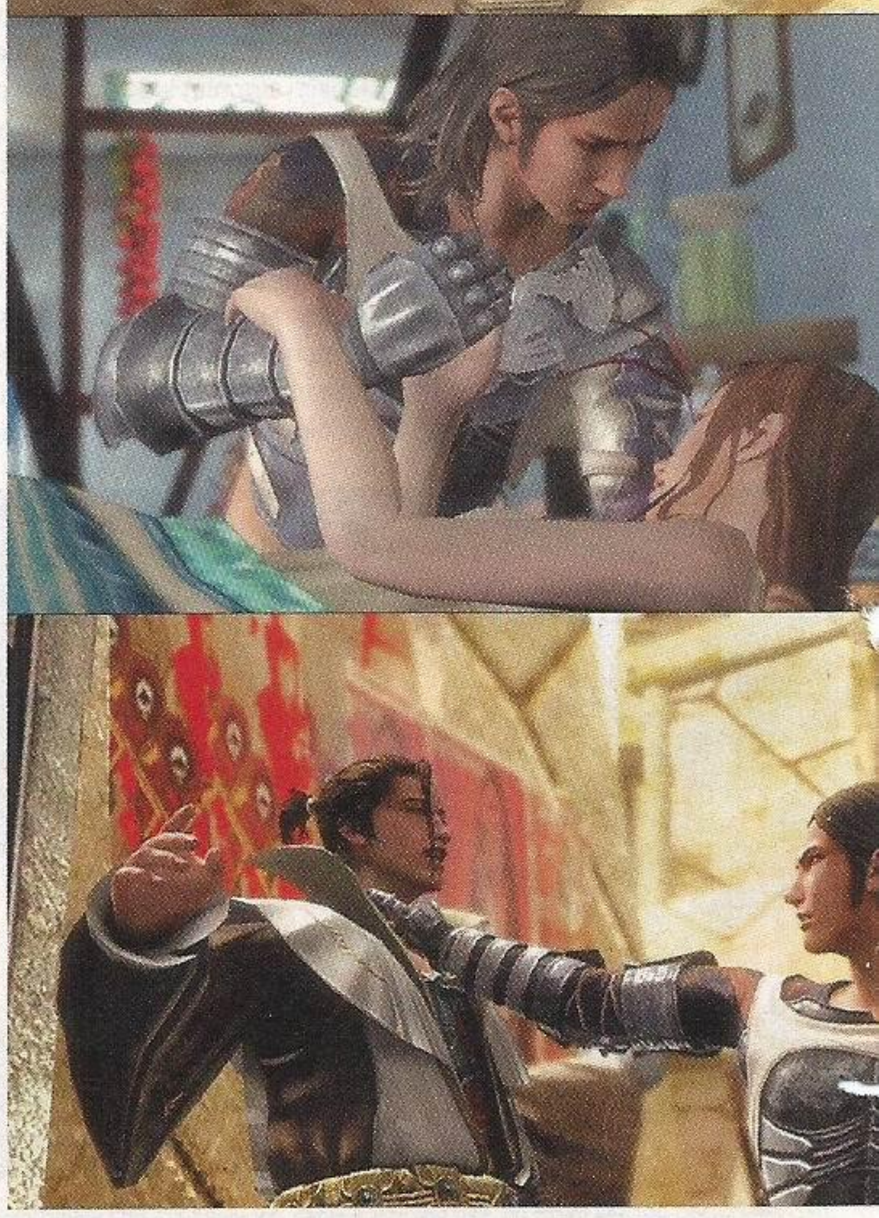
Patrząc na ich listę przedmiotów nie da się nie zauważyć, że gdyby tylko odpowiednio podmienić im nazwy, byłyby dokładnie takie same jak w Final Fantasy, ale, powiedzmy to sobie szczerze, Lost Odyssey jest w ogóle bardzo finalowy. Widać, że Hironobu-san nie ma zamiaru rezygnować z tego, co robi najlepiej.

JAPONIA TONIE

Niestety coraz częściej przekonuję się, że rację miał Akira Yamaoka mówiąc, że Japończycy nie radzą sobie z okiełznaniem konsol obecnej generacji tak dobrze, jak Amerykanie i Europejczycy. Pierwsze trailery gry wyglądały bardzo obiecująco. Jak się okazuje, to tylko załączające się z rzadka rendery, a prócz nich są jeszcze wstawki liczone na silniku (Unreal Engine 3 jakby ktoś pytał), zupełnie jak w tej znanej serii na dwa F. Patrząc na dwunastego Finala wydaje mi się, że gdyby poprawić jakość tekstur, dołożyć tu i ówdzie kilka poligonów i dopracować efekty świetlne, to otrzymalibyśmy Lost Odyssey. NPC ruszają się sztywno, jak ich zagadać machają rękoma przez minutę w ten sam sposób. Miejscówki są niewielkie, podzielone na jeszcze mniejsze fragmenty, więc moc procesorów Xboxa pozostaje niewykorzystana. Na dodatek, gdy zaczyna się walka, postacie przenoszą się na wcześniej przygotowaną arenę, co po wspomnianym FFXII wydaje się być trochę przestarzałe. Czy naprawdę jrpgi już zawsze będą wyglądać tak samo i rządzić się dokładnie tymi samymi prawami? Nie widzę wielkiego postępu od czasów PSXa, gdy patrzę na Lost Odyssey.

Wypadałoby też napisać, że niewiele zmieniło się w kwestii muzyki, ale to akurat jest ogromnym plusem, bo za komponowanie kawałków zabrał się nie kto inny, jak sam Nobuo Uematsu. Chociaż momentami bawi się elektroniką, pozostaje wierny tradycji i dostarcza piękne utwory doskonale oddające klimat gry i atmosferę aktualnych wydarzeń. Motyw przewodni ze skrzypcami i kobiecym śpiewem zapewne nie tylko mi na długo zapadnie w pamięć. Tak jak z głowy nie wyleci mi już nigdy głos Kaima. Głęboki, bardzo niski, idealnie pasujący do moich wyobrażeń o nieśmiertelnym, któremu już dawno przestało zależeć na czymkolwiek. Polubiłem go i chcę znów się z nim spotkać. Jeszcze troszkę ponad miesiąc i tak właśnie się stanie. Dołączcie, nie przegapcie tego pociągu.

■■ Mielu



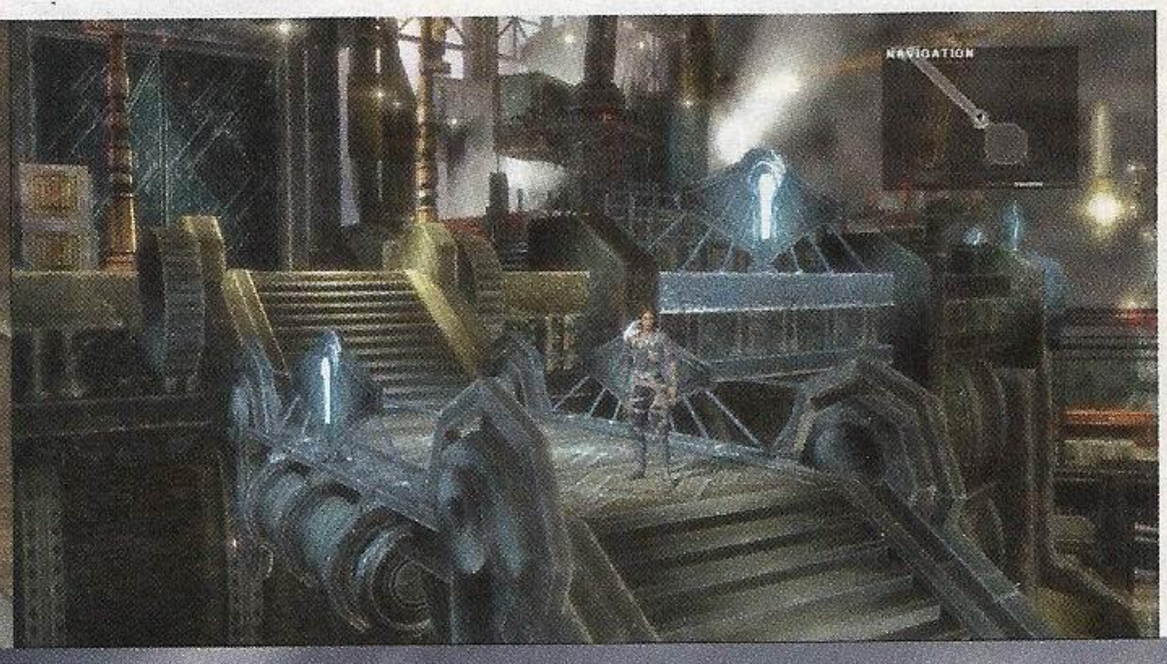
■ Pierwsze spotkanie Kaima z Janesem. Śledzi bohatera, ale łatwo daje się zauważyć. Wyjawia, że pracuje na zlecenie maga Gongory i będzie towarzyszyć Kaimowi oraz Seth w ich wyprawie. Marudny, obdarzony angielskim poczuciem humoru, może jednak być niebezpieczny dla bohaterów...

NIEŚMIERTELNI PRZODEM

W czasie walk można ustawić formację przesuwając do tyłu postacie słabsze, posługujące się na przykład magią, a z przodu pozostawiając twardzieli z jak największą ilością HP. Będą oni służyli za żywą tarczę, mur chroniący ekipę skrytą za ich plecami. Dzięki temu nawet gdy przeciwnik zaatakuje z całej siły, nikogo nie zrani zbyt mocno (no chyba, że użyje jakiegoś czaru, albo to boss, który ma mur w głębokim poważaniu). W drugą stronę również to działa, więc jak Wasz najsilniejszy cios ledwie draśnie wroga, możecie mieć do siebie pretensje, że nie czytacie informacji wyświetlonych przez całą walkę. Nie atakuje się przeciwnika z wielkim napisem „Back" nad głową. Proste? Coś jednak trzeba z takim delikwentem zrobić. Sposobem na dobranie się do stojącego z tyłu jest rozwalenie muru, albo chociaż osłabienie go. Jego wytrzymałość określona jest przez sumę punktów życia postaci stojących w pierwszym rzędzie. Gdy mocno oberwą, ich obrona będzie łatwa do przejścia. Spokojnie można ustawić atak wszystkimi bohaterami na jeden cel. Nawet jeśli padnie po pierwszym ataku, pozostałe ciosy wypłacone zostaną stojącemu najbliżej przeciwnikowi.

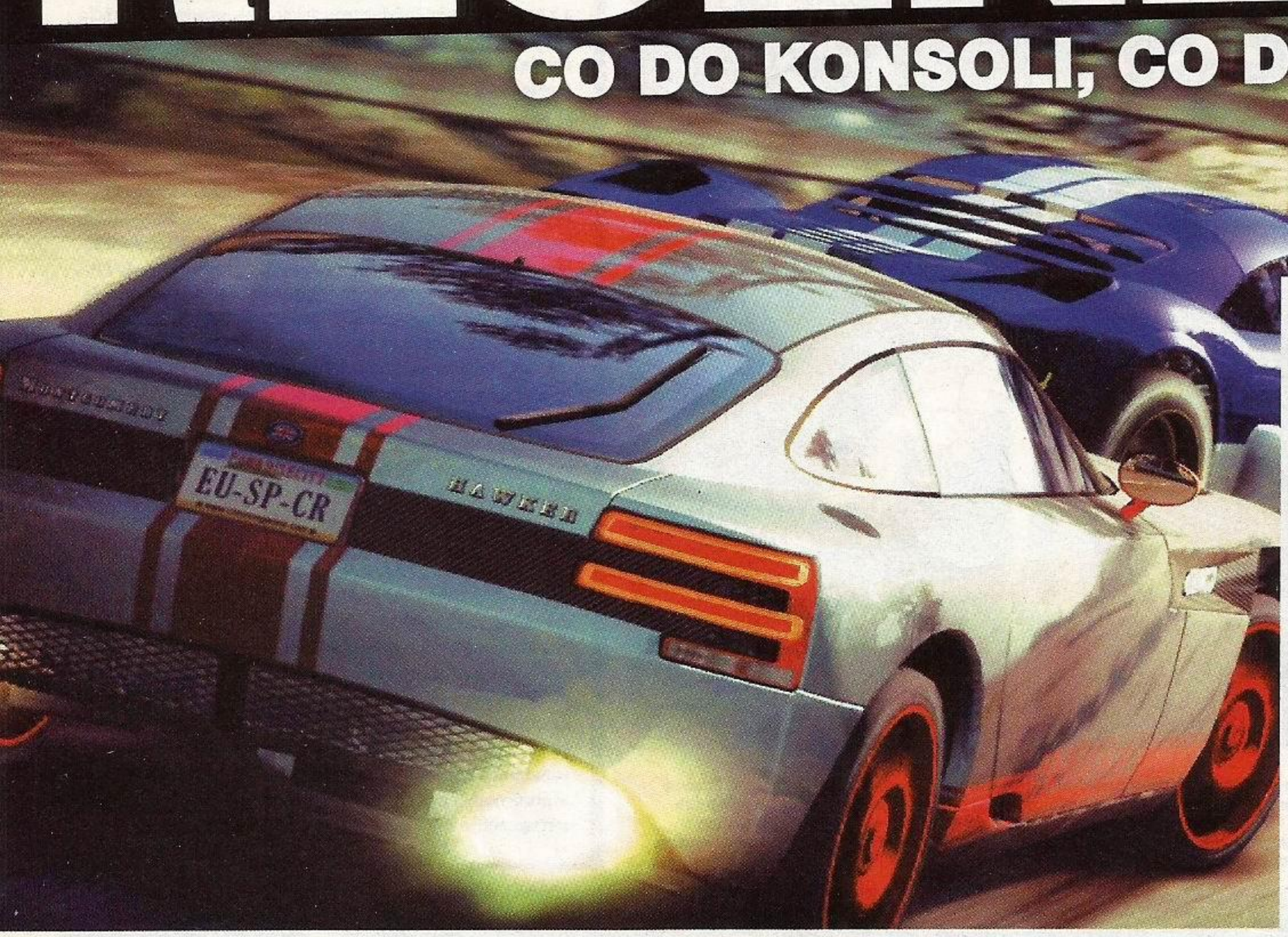
Przy każdym ataku bronią białą warto próbować zwiększyć siłę ciosu naciskając i przytrzymując prawy spust w czasie, gdy bohater podbiega zadać cios. Wokół przeciwnika wyświetlony jest okrąg. Drugi, większy, pojawia się na ekranie i zmniejsza się dopóki wciśnięty jest RT. Sztuka polega na tym, żeby puścić spust w momencie, gdy oba okręgi się pokryją. Idealne trafienie, czyli tak zwany perfect, może zaowocować nawet dwukrotnie silniejszym atakiem, więc warto poćwiczyć. Niestety nie udało mi się zdobyć żadnego achievementa za pięć perfectów. Za coś dostawałem, ale nie wiem dokładnie, bo wersja testowa okazała się być tylko częściowo przetłumaczona na angielski. Przy achievementach wyskakiwały japońskie krzaczki. To i tak nic w porównaniu z niemieckim dubbingiem w renderowanych wstawkach, ale to już zupełnie inna historia.

■ Chciałoby się powiedzieć coś o przeciwnikach, ale jak zwykle, są oni tak przeróżni i nietypowi, że nie wiadomo od czego zacząć. Rycerze zakuci w idiotycznie zaprojektowane zbroje (zbyt dobrze by się im w nich nie walczyło), ogromne bestie będące krzyżówką czteronożnych drapieżników z wielkimi ptakami. Kolorowe robaczki, wielkie robale wchłaniające magię, śmiercionośne rośliny doniczkowe, jakieś konie i inne psy. Jest tego mnóstwo, a dopiero co rozpocząłem zabawę. W pełnej wersji będzie chyba całe zoo. A ja bym chciał człowieka mieczem pokroić, i co? (do specjalisty się udaj, ot co – Mac daddy)



RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA



44 **Burnout Paradise**
PlayStation 3, Xbox 360

53 **Soldier of Fortune: Payback**
Xbox 360, PlayStation 3

54 **Rayman Raving Rabbids 2**
Wii

55 **Medal of Honor: Heroes 2**
Wii, PSP

56 **The Club**
Xbox 360, PlayStation 3

58 **Kingdom Under Fire: Circle of Doom**
Xbox 360

59 **Winter Sports 2008**
PlayStation 2, Wii

60 **Aliens vs. Predator: Requiem**
PSP

60 **Warhammer 40000 Squad Command**
PSP

61 **Dynasty Warriors Gundam**
Xbox 360, PlayStation 3

62 **Mario & Sonic at the Olympic Games**
Wii

63 **Moto GP 2007**
PlayStation 2

63 **Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki**
Xbox 360

64 **Smackdown vs. Raw 2008**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

66 **Looney Tunes: ACME Arsenal**
Xbox 360, PlayStation 2

66 **Swashbucklers: Blue vs. Grey**
PlayStation 2

66 **Godzilla Unleashed**
PlayStation 2, PSP, Wii

67 **The Golden Compass**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, PSP

68 **Eternal Sonata**
Xbox 360

69 **Sonic Rivals 2**
PSP

69 **Myst DS**
Nintendo DS

70 **Endless Ocean**
Wii

71 **CSI: 3 Dimensions of Murder**
Xbox 360

71 **CSI: Hard Evidence**
PlayStation 2

72 **Ghost Squad**
Wii

73 **Disgaea: Afternoon of Darkness**
PSP

74 **NBA 2K8**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2,

75 **Wild Arms 5**
PlayStation 2

76 **Zack & Wiki: The Quest for Barbados Treasure**
Wii

77 **NHL 2K8**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2

77 **NHL 08**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2

78 **Naruto Ultimate Ninja Heroes**
PSP

78 **Runaway: The Dream of the Turtle**
NDS

N+ MOST WANTED LUTY 2008

DARK SECTOR
To chyba najbardziej intrygująca premiera późnego stycznia. Czy efekt kilku lat pracy niedużego developera będzie wart uwagi graczy?

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
Po trzech latach powraca jedna z najfajniejszych konsolowych turówek. Spodziewamy się udanego rozwinięcia.

DEVIL MAY CRY 4
Tak, bardzo podobała nam się beta i chcemy poznać zakończenie tej historii.

Bez silnika nie pojedziesz

Wiele firm znalazło się ostatnio w trudnej sytuacji – dopieszczane przez lata silniki napędzające gry na poprzednią generację okazują się zdecydowanie za słabe na potrzeby gier next-genowych, a na tworzenie nowych engien'ów nie ma czasu i pieniędzy, bo gry muszą być już, a nie w dalekiej, kilkuletniej przyszłości. Stąd też tryumfy święci Unreal Engine 3, na którym śmiga większość obecnie wydawanych gier i śmigać będzie wiele jeszcze nie wydanych potencjalnych hitów i gniotów. Koronnym przykładem wtopy na przestarzałym silniku jest Pro Evolution Soccer 2008 na X360 i PS3, gra nadal dobra, ale daleka od legendarnej jakości i grywalności części wydawanych na PS one i PS2. Znamienne jest to, że części kodu napędzającego naszą ulubioną symulację piłki nożnej wywodzą się jeszcze z czasów pierwszego PlayStation – niektórych rzeczy, jak choćby tego, że przy wykonywaniu rzutu wolnego nie można się obrócić nawet nie o 360 stopni, ale choćby o 90 w lewo lub prawo, nadal nie można przeskoczyć.

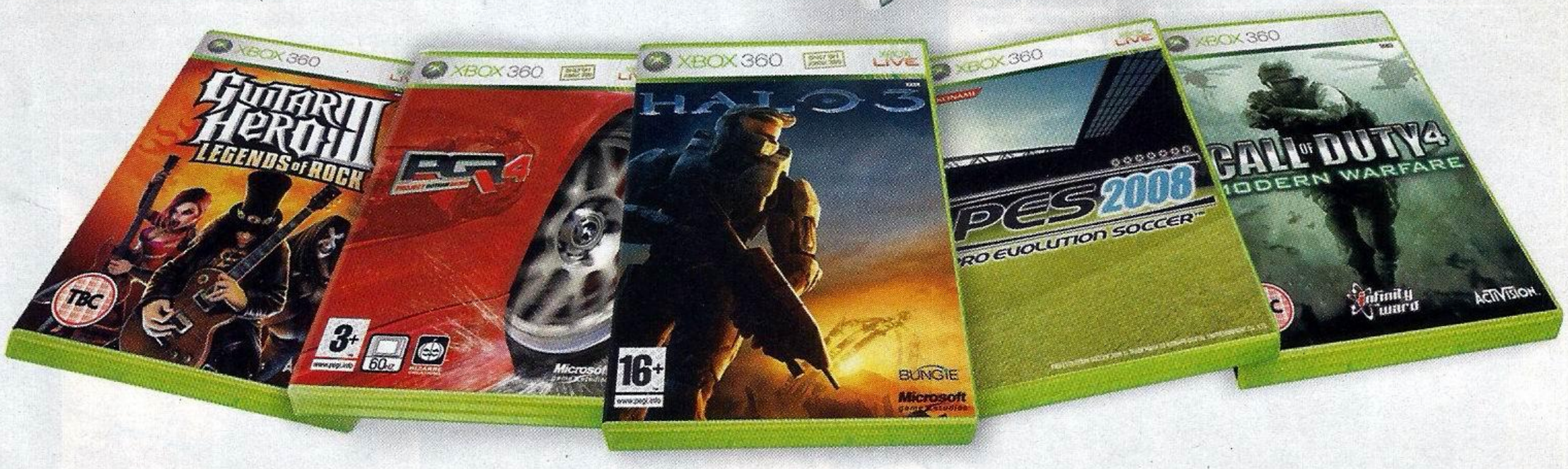
Myślicie, że nowa FIFA jest zupełnie next-genowa? Gdzie tam! Modele postaci (oprócz twarzy) są stare – wystarczy zerknąć na koszulki – napisy na plecach rozciągają się dokładnie tak samo na PS3 i PS2. Podobnie wygląda sprawa z Gran Turismo, które też niewiele się przez lata zmieniało, więc nadal stłuczki są kartonowe, a fizyka dyskusyjna. Forza 2 tworzona pierwotnie na pierwszego Xboxa też nienajlepiej zniosła, mimo odraczania premiery i starań developerów, przesiadkę na mocniejszą platformę. A wymagania przecież rosną. Winę ponoszą właśnie silniki – enigne'y.

Stworzenie gry wraz z dedykowanym silnikiem wymaga ogromnej ilości czasu i nakładów finansowych, a w przypadku gry skomplikowanej może wydłużyć czas produkcji o rok lub więcej, w sumie wyprodukowanie takiego właśnie next-genowego PESa wraz silnikiem może spokojnie trwać nawet trzy lata. A na to niewiele ekip i wydawców może sobie pozwolić – niektóre gry, zwłaszcza sportówki, muszą ukazywać się rok w rok. Tu z kolei uwydatnia się przewaga ogromnych koncernów w typie EA – tak duża korporacja jest w stanie oddelegować pokaźny oddział ludzi, którzy będą w pocie czoła dziergać nowy silnik, gdy inna ekipa przygotuje nową, lekko odświeżoną edycję którejś z flagowych serii. Tak jest choćby z NFSami – kto inny robił Most Wanted, a ktoś inny ProStreet, ale z Burnoutem już nie do końca – od czasu wydania Revenge mija półtora roku, ale prace nad Paradise trwały zapewne już wcześniej i efekty widać gołym okiem. Podobnie jest z serią Call of Duty – Infinity Ward pracują w spokoju przez dwa lata, albo i dłużej, żeby uraczyć nas genialnym Modern Warfare, gdy o zarabianie pieniędzy dbają chłopaki z Treyarch, którzy wypuścili całkiem przecież solidne COD3. Konami najwyraźniej nie przyswoiło jeszcze tego modelu biznesowego i po prostu zadławiło się ilością PESów, które musi rokrocznie przygotowywać. W tę teorię dobrze wpisuje się zapowiedź twórcy PESa, który stwierdził, że gra wraca do fazy projektowej w związku z czym prawdopodobnie ukaże się później, niż nas do tego Konami przez ostatnich kilka lat przyzwyczaiło.

Dodatkowym ryzykiem w przypadku tworzenia silnika od postaw może być na przykład to, że technologia się zestarzeje zanim gra się ukaże, dlatego 3D Realms powinni pójść za przykładem kilkunastu czy też kilkudziesięciu innych ekip, przestać się wygłupiać i też kupić UE3, żeby napędzić przygody Duke'a, bo to, co pokazali na trailerze to śmiech na sali. Innym – że efekt końcowy rocznej czy dłuższej pracy nie będzie spełniał oczekiwań... Dlatego większość firm woli wziąć coś pewnego, jak UE3 właśnie, dostosować do swoich potrzeb nawet kosztem niektórych fajnych potencjalnie pomysłów i zarobić kaskę, która pomoże przetrwać na niezwykle konkurencyjnym rynku. Ale inne nie mają wyjścia lub nie chcą ryzykować – będą trzepać co roku gry nie do końca next-genowe opierając się na tym, co mają. Szkoda, że tylko niewiele ekip ma komfort pracy, który owocuje grami naprawdę wybitnymi, ale nic na to nie poradzimy, grać chcemy dużo, czekać krótko, jakość po drodze może ucierpieć, może nikt nie zauważy... ■■ Marcellus.

Najlepsze gry łączą ludzi.

XBOX 360



Jump in.

XBOX 360™

BURNOUT PARADISE

ZAPOMNIJCIE JUŻ O ZEMŚCIE, WITAJCIE W RAJU

txt: MARCELLUS

PS3 | XBOX 360

- Wydawca: EA
- Producent: Criterion
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: 25 stycznia
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□

MIELU: Główkowali co zrobić z crashami i nie wygłówkowali. Będą mieli nad czym pracować (i czym się chwalić) przy następnej części. Ja tymczasem jestem w szoku, nie mogę się nadziwić ile roboty włożono w projektowanie miasta. Aż brak mi słów. Co skrzyżowanie, to nowe wyzwanie. Setki skrótów sprawiają, że nawet na moment nie czuję się znużony jazdą z jednego końca miasta na drugi. Szukanie najlepszej drogi do celu, momentami wysoki poziom trudności (spróbujcie w ułamku sekundy ogarnąć mapę, nie dać rywalom uciec i jeszcze nie rozbić się o ścianę), śliczna grafika. Żyć nie umierać. Oczywiście w Paradise City.

Z e zgrzytem i klekotem porozbijanej karoserii nadjechał następca Burnout Revenge na dwie najmocniejsze konsole obecnej generacji – Xboxa 360 i PlayStation 3. I z miejsca pokazał kto rządzi na polu zręcznościowych racerów. Ekipa Criterion po raz kolejny udowodniła, że nie ma sobie równych w temacie. Rozmach, przepiękna grafika, niecodzienne rozwiązania i świeże podejście do ścigania w sieci – Burnout Paradise zaprasza w rytmie kawałka Guns n' Roses zaczynającego się słowami – „Take me down to the paradise city"... Powinno być „Takedown in the Paradise City!"

→I CO W MENU? NIC, ZERO, NULL

Jedno z niepisanych zaleceń recenzentów gier głosi, żeby nie zaczynać opisu gry od przedstawienia kolejnych pozycji w głównym menu. Burnout Paradise uchronił mnie przed popełnieniem tego błędu, bo zwyczajnie nie zawiera czegoś takiego, jak menu! Po ekranie tytułowym nastąpiło jedyne dłuższe ładowanie w całej grze i już po chwili wylądowałem w rajskim mieście. Ogromnym, skomplikowanym, całkowicie otwartym i kompletnie nieliniowym. Tak, od razu można pojechać gdzie się tylko chce i robić co się chce. Oczywiście w ramach tego, co oferuje gra, ale jeżeli miałbym Paradise do czegoś przyrównać, to do Grand Theft Auto oraz Tony Hawka. Oczywiście otwarte miasto nie jest żadną nowością w świecie wyścigów – już NFS: Underground 2 oferował możliwość jeżdżenia sobie do woli po mieście, ale Paradise idzie spory krok dalej. Otóż każde skrzyżowanie w ogromnej metropolii (przeszło 30 kilometrów kwadratowych, objechanie całości w średnim Burnoutowym tempie na złamanie karku zajmuje około siedmiu minut!) oferuje jakiś rodzaj zawodów, a jest ich, o zgrozo, aż sto dwadzieścia. Z kolei każda ulica (bo każda jest nazwana!) daje możliwość ustanowienia własnych rekordów przejazdu i wyników w czymś, co zastąpiło Crashe, a zwie się Showtime (więcej w odpowiedniej ramce). I to zarówno offline, jak i w sieci. Mało? Do zaliczenia jest pięćdziesiąt super skoków z ramp, które przyrównać można do unique jumpów z GTA, a ilość skrótów czekających na odkrycie oscyluje w okolicach dwustu. Nadal mało? Można zająć się też odszukaniem wszystkich bilboardów lub po prostu sobie jeździć. Ja zjeździłem jakieś 1600 wirtualnych kilometrów. Jak na razie.

→I BEZ MAPY ANI RUSZ

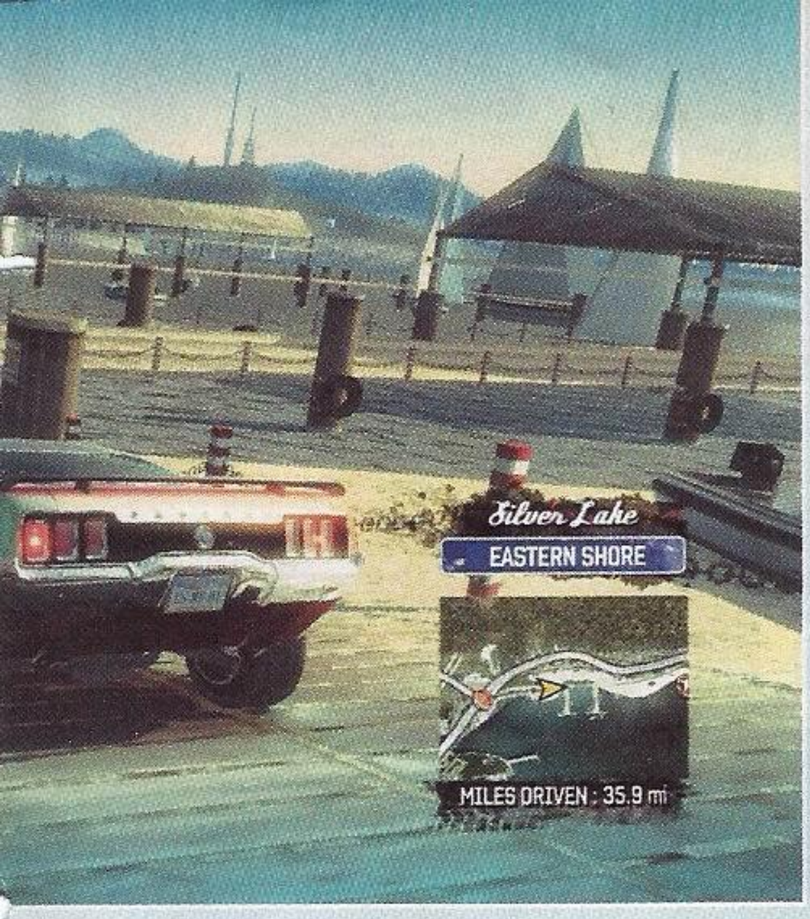
Miasto przytłacza wielkością i skomplikowaniem. Poznanie Paradise City w stopniu zadowalającym wymaga wielu godzin zwiedzania i zapamiętywania charakterystycznych elementów, trudnych zakrętów, wygodnych skrótów. Trzeba przy tym pamiętać, że nie każdy skrót robi dobrze – są takie, które w parę sekund budują olbrzymią przewagę nad konkurentami, ale inne potrafią wywieźć na manowce i wysłać w dokładnie przeciwnym kierunku, niż meta zawodów. Co jest o tyle wkurzające, że grę projektował ktoś z zaawansowanym ADHD – uznał, że nie ma potrzeby umieszczać opcji restartu zawodów, w których graczowi nie poszło za dobrze. Można konkurencję ukończyć lub przerwać w dowolnym momencie, po prostu się zatrzymując na kilka chwil. Ale zacząć od nowa? Nie.

Co zatem można? Dojechać do najbliższego skrzyżowania i sprawdzić co tam się dzieje. Nie podoba się? No to następne skrzyżowanie. Nie poszło w kolejnej konkurencji? Ups, może na tych światłach czeka coś fajnego... Naprawdę ciężko się skupić, ale i tak jest fajnie, a i do tego niecodziennego rozwiązania można się po pewnym czasie przyzwyczaić. Niby jest mini-mapa w prawym dolnym rogu ekranu, ale wykształcenie sobie trzeciego oka, które by na nią zerkało, nie należy do zadań prostych. Nadmierne wpatrywanie się w mapę kończy się najczęściej potężnym dzwonem. Oprócz tego jest też duża mapa, której odpalenie pauzuje grę, ale wyłącznie w trybach offline – w sieci trzeba po prostu wiedzieć, jak jechać.

Kolejną sprawą są tak zwane licencje, będące przepustką do lepszych fur – każda wymaga wygrania określonej

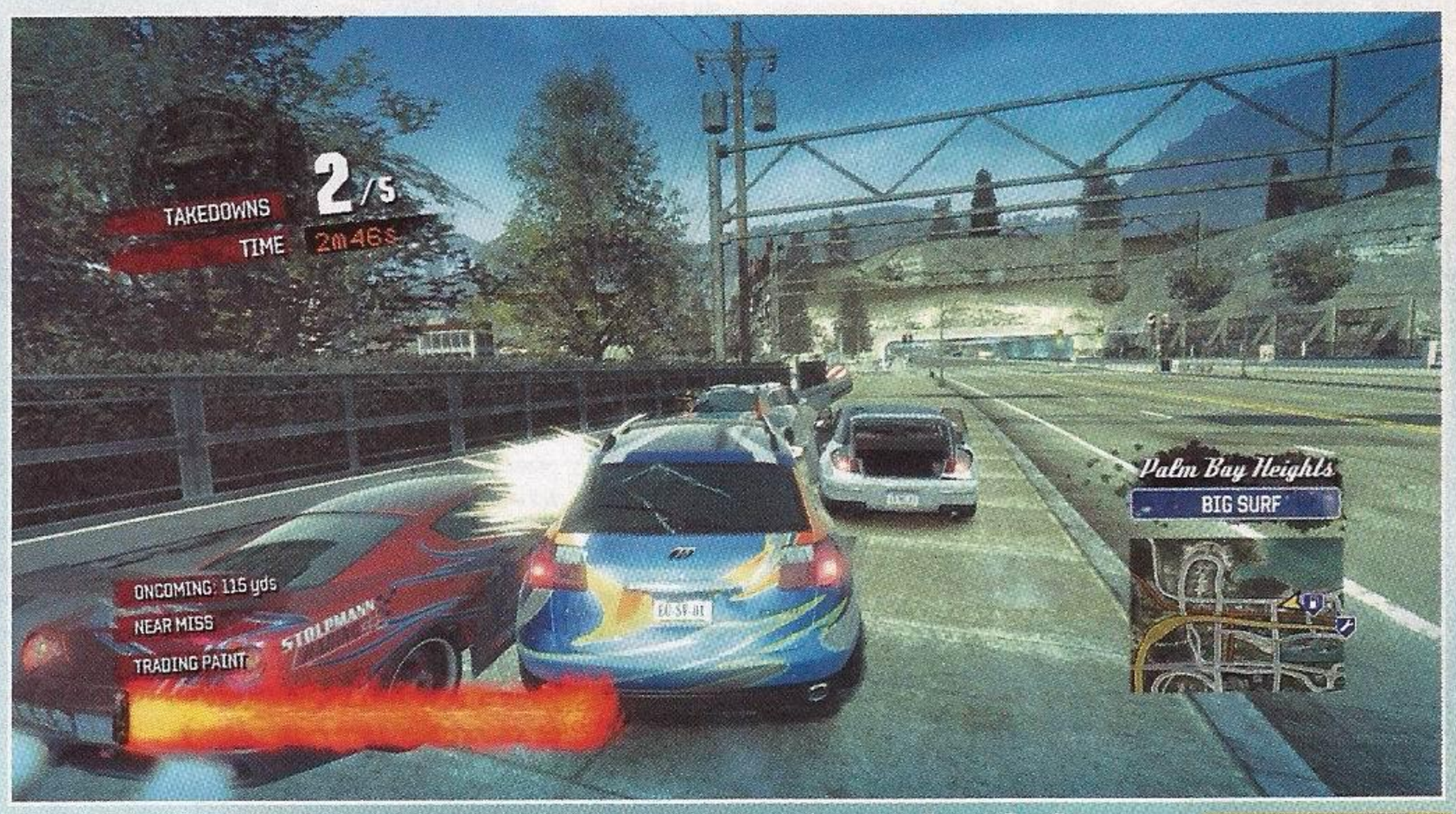
BECZKA ŚMIERCI Powyżej widać kamieniołom na zachodzie Paradise City, niedaleko tamy nad jeziorem i elektrowni, od strony ulicy można wykonać jeden z Super Jumpów, a na dokładkę wykręcić podwójną beczkę, czyli barrel rolla. Na dnie zaś jest dobre miejsce do seryjnego kręcenia pojedynczych beczek. Niestety ta ewolucja często kończy się efektowną kraksą. Takie życie.

CENTRUM W BUDOWIE Paradise City intensywnie się rozwija, w centrum pełno jest placów budowy, co oczywiście jest celowym zabiegiem – można na taki wieżowiec w budowie wjechać i zaliczyć kolejnego Super Jumpa.



WYROK WYDANY W Marked Man gracz ma do przejechania określoną trasę będąc przez cały czas ściganym przez kilka czarnych samochodów, najpewniej z jakiejś bardzo tajnej i poufnej agencji rządowej. Słabszymi maszynami nie jest to łatwe, ale nawet wtedy wystarczy tak sterować, by co jakiś czas przejeżdżać przez warsztat oznaczony, jakżeby inaczej, kluczem na mapie miasta.

KARAMBOL Showtime można zacząć w dowolnym miejscu, nagle znikąd pojawiają się całe masy samochodów i zaczynają na siebie wpadać, a gracz musi tak sterować swoim pojazdem, by skasować ich jak najwięcej.



BULLSHOTOM MÓWIMY NIE! To nie są żadne podrasowywane przez marketingowców screeny, Burnout Paradise rzeczywiście tak wygląda. tak moi drodzy, każdy screen na tych stronach był łapany przeze mnie i Miela. Słabo!?

liczby zawodów, ale koniecznie różnych, zaliczenie dwa razy tej samej konkurencji nic nie daje. W pewnym momencie zaczyna być to problemem z dość prozaicznego powodu – większość wyścigów kończy się w tych samych miejscach, więc po pewnym czasie wszystkie zawody znajdujące się w miarę niedaleko od jednej z siedmiu czy ośmiu met są już zaliczone i trzeba szukać coraz dalej.

Za to całkiem fajnie rozwiązano zdobywanie kolejnych samochodów – jedną sztukę dostaje się zawsze za przejście do wyższej klasy, ale pozostałe są tylko „odkrywane" – pojawiają się gdzieś w mieście i aby je zdobyć, trzeba je odnaleźć, dogonić i zaliczyć na nich klasycznego takedowna, czyli, dla nieuświadomionych – wepchnąć na ścianę czy inny samochód, ogólnie – skasować. Wiele razy zdarzało się, że właśnie jechałem sobie do wybranych zawodów, gdy nagle z rykiem silnika mijała mnie fura do skasowania, reakcja zawsze była taka sama – gaz do dechy, boost i jazda! Taka bryczka trafia potem na złomowisko, które jest jedynym miejscem w grze, gdzie uświadczyć można tradycyjne menu wyboru samochodu, a także sposobu malowania i koloru lakieru. Tu z kolei problemem jest fakt, że junk yardów jest w mieście stosunkowo niewiele,

GRĘ PROJEKTOWAŁ KTOŚ Z ZAAWANSOWANYM ADHD – UZNAŁ, ŻE NIE MA POTRZEBY UMIESZCZAĆ OPCJI RESTARTU ZAWODÓW, W KTÓRYCH GRACZOWI NIE POSZŁO ZA DOBRZE

co sprawia, że pojechanie po furę w odpowiedniej klasie i potem dotarcie do konkretnych zawodów, które warto lub trzeba nią zaliczyć zajmuje (za) dużo czasu.

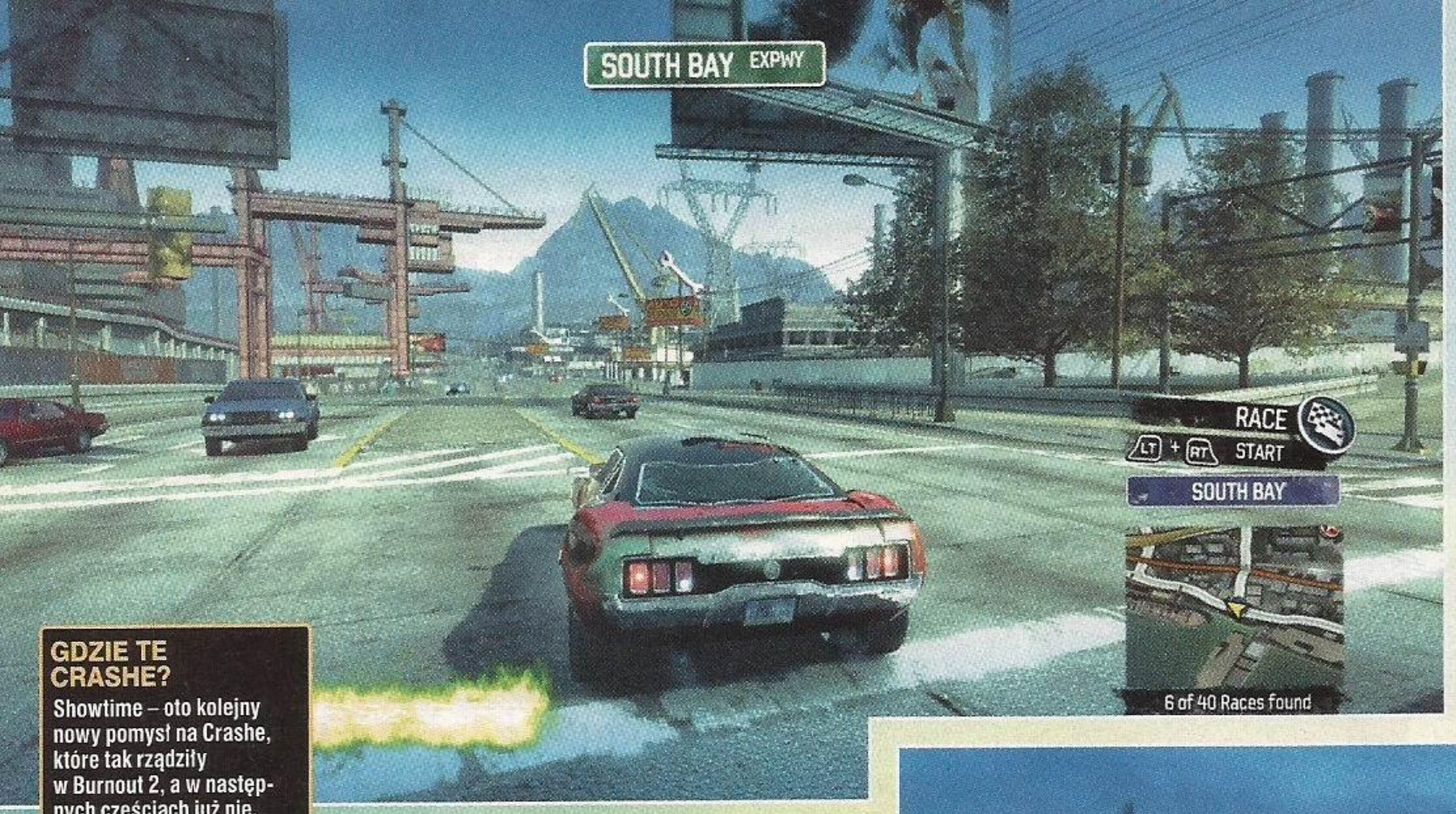
Samochody dzielą się na trzy klasy – agression, stunt i speed. Pierwsza klasa nadaje się głównie do wyścigów, road rage'ów i marked man, bo turbo najłatwiej nabija się takedownami. Druga poniekąd też sprawdza się podczas takich zawodów, ale w tym przypadku pasek boosta nabijany jest szybciej podczas wyczynów kaskaderskich – zwłaszcza skoków, dzięki czemu idealnie nadaje się do kręcenia wysokich wyników w zawodach stunt. Speed, jak sama nazwa wskazuje, to błyskawiczne maszynki, które niedostatki wytrzymałości nadrabiają szybkością i przyczepnością. Tylko nimi da się wykonać klasycznego burnota, czyli wypalenie całego turbo za jednym zamachem, co nabija je ponownie, więc można rozpocząć swoistego combosa i długi czas grzać ogniem z rur oglądając migającą jak w kalejdoskopie okolicę. Niestety kontakt z jakimś cięższym przeciwnikiem kończy się w ich przypadku na najbliższej przeszkodzie, a dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że turbo nie można odpalić, jeżeli nie jest nabite do końca.

W sumie samochodów do odkrycia jest 75 w tym kilkanaście ulepszonych modeli standardowych fur – zdobywa się je w zawodach Burning Route przeznaczonych dla danego modelu; oznaczone na mapie białą gwiazdką w pomarańczowym kółku polegają na przejechaniu jakiegoś odcinka w wyznaczonym czasie. Tu w zwielokrotnionym stopniu wraca wspomniany już problem – chęć zaliczenia Burning Route wiąże się, w przypadku niepowodzenia, z koniecznością powrotu do miejsca startu, które najczęściej znajduje się w odległości kilku minut jazdy. To niby nie tak długo, ale mimo wszystko jest to nieco upierdliwe.

W klasie stunt najwięcej jest muscle carów, w tym otrzymywany za zdobycie licencji Burnout samochód wzorowany na przypuszczalnie największym komercyjnym sukcesie amerykańskiej motoryzacji w przyszłym roku – nowym Dodge Challenger. W speed gnają, jak je zwą amerykanie – egzotyki, czyli fury wzorowane na Ferrari, Lambo, Aston Martinach itp., a klasę agression reprezentują między innymi wielki, niemal niezniszczalny pick-up na podwyższonych kołach (prawie monster truck) oraz furgonetka Drużyny A. Prowadzą się raczej skandalicznie, skręcają z trudem, ale ruch uliczny nie stanowi dla nich większego problemu – mniejsze samochody są roztrącane (choć czasami uderzenie ze zbyt wielką prędkością kończy się kraksą). Dla każdego coś miłego na pewno się na złomowisku znajdzie.

48 GODZIN

Coś dla łowców achievementów czy też nagród w przypadku PS3 – po przejściu gry, czyli zaliczeniu licencji Burnout, co zajmuje około dwudziestu godzin ze zwiedzaniem sobie przy okazji miasta i wykonaniem kilku innych akcji, można zacząć walczyć o licencję Elite, czyli wygranie wszystkie 120 zawodów. Potem jeszcze tylko zaliczenie najwyższych wyników w Showtime i najlepszych czasów na KAŻDEJ ulicy, zebranie wszystkich billboardów, znalezienie piętrowych parkingów, zaliczenie wszystkich super skoków, odkrycie każdego skrótu i już... Na oko sądzę, że jakieś 48 godzin zabawy offline murowane.



ŁAŃCUSZEK Tylko samochodami klasy speed da się wykonać klasycznego Burnouta – chodzi o nabicie turbo do pełna, a potem jazdę aż do jego wypalenia i ponownego tym samym nabicia. I tak w niemal nieskończoność...

GDZIE TE CRASHE?

Showtime – oto kolejny nowy pomysł na Crashe, które tak rządziły w Burnout 2, a w następnych częściach już nie. Nie wiem czemu Criterioni odeszli od tamtego modelu Crashy, choć w pewnym stopniu zrozumiałe jest, że w otwartym Paradise City nie dałoby się ich rozsądnie umieścić. Dlatego teraz zamiast Crashy jest Showtime – coś, co nazwałem katamari, jak tylko skapowałem o co biega. Otóż w każdym, dowolnym momencie można podczas jazdy wcisnąć L1/LB i R1/RB, by fura zaczęła dachować i taranować kolejne samochody. Kolejne obroty wykonuje się wciskając X/A (im więcej fur zostanie staranowanych, tym więcej razy będzie można „dachować"), a kierunkiem toczenia można całkiem nieźle sterować. Cóż, o ile w założeniach jest to całkiem fajne, to po kilku chwilach staje się po prostu głupie. Co fajnego jest w toczeniu się i trafianiu kolejnych samochodów i autobusów (nabijają mnożnik punktów)? Niewiele, prawdę mówiąc, nie ma tu żadnej strategii, żadnej precyzji – proste bum-bum. Aha, po odpaleniu Showtime ruch na ulicach gwałtownie gęstnieje – normalnie jakby nagle godziny szczytu się zaczęły – ale widać też niestety jak pojazdy nagle pojawiają się znikąd. Nie wątpię jednak, że żapaleńcy i tak będą nabijać jakieś kolosalne wyniki podczas grania w sieci, by przyszpanować i zawładnąć przynajmniej na jakiś czas którąś z ulic. No i jeszcze jedno – nieważne, gdzie ostatecznie zakończy się cała sekwencja dachowania (a może całkiem daleko...), moment rozpoczęcia decyduje o tym do jakiej ulicy zostanie przypisany wynik. Na koniec mała prośba – panowie z Criterion, bierzcie się do roboty i zróbcie kilkadziesiąt crashy w starym stylu Burnout 2, które można by było sobie za drobną opłatą (5 dołków za pakiet dziesięciu powiedzmy) ściągnąć z Live'a tudzież PSN. Takich wiecie, bez migających ikonek i zmiennych warunków, tylko samochód, kawałek drogi i kombinowanie nad rozpoczęciem reakcji łańcuchowej. Cieszyłbym się jak dziecko. Pewnie nie tylko ja.

→I GDZIE DZWONIĄ?

Każdy wyścig można przejechać dowolną byle jak najszybszą trasą, można eksperymentować, szukać skrótów, choć lepiej znać je przed rozpoczęciem z wspomnianego już powodu – kto drogi prostuje, ten na słupie ląduje. Jest to jednocześnie ogromna zaleta i niewielka wada **Burnout Paradise**. Poczucie zupełnej wolności jest ogromne, ale z drugiej strony wystarczy minąć skręt (sygnalizowany przez grę mruganiem i tykaniem tabliczki z nazwą ulicy u góry ekranu), by znaleźć się w kompletnej pupie. Nawigacja po mieście nie jest trudna jeżeli jedzie się z jakąś przyzwoitą prędkością, ale po odpaleniu boosta śmiga się w takim tempie, że naprawdę ciężko jest cokolwiek ogarnąć. Oczywiście szybkość jest super, ale czasami można się wkurzyć, gdy odrobinę za późno wzięty ostatni zakręt przed metą zaciętego wyścigu kończy się efektowną kraksą. Tym trudniejsze jest ściganie się furami speed i budowanie chainów burnouta – owszem, jest bardzo szybko, ale kierunek często wybiera się na chybił trafił lub nawet jedzie się po prostu tam, gdzie wściekła fura poniesie. A jak już wspomniałem, wybranie złego skrętu kończy się najczęściej koniecznością nadkładania drogi lub postania sobie chwilę dla uspokojenia, zresetowania wyścigu i zabrania za coś innego.

Oczywiście dzwonów w Burnoucie nie mogło zabraknąć, jest ich mnóstwo i są w zasadzie nie do uniknięcia. Podczas kilkuset wyścigów, które rozegrałem, chyba tylko kilka, głównie Burning Route, ale też z raz Marked Man i Road Rage udało mi się przetrwać w nienaruszonym stanie. Aha, wypadki podzielone są na dwa główne rodzaje – driveaway oraz wrecked – ten pierwszy zaliczany jest, gdy samochód ląduje na czterech kołach i nadal je ma. Drugi – gdy odpadło choć jedno koło. Różnią się głównie tym, że w drugim przypadku nieco dłużej trwa powrót na trasę. No i najczęściej efektownością. Każdy wypadek pokazywany jest bowiem ze specjalnego ujęcia, by jak najdobitniej pokazać, gniecioną blachę. Wygląda to obłędnie efektownie, podobnie jak następująca potem sekwencja piruetów i kolizji z kolejnymi obiektami i samochodami. Podobnie pokazywane są oczywiście takedowny, na twarzy momentalnie pojawia się uśmiech, gdy uda się przeciwnika naprawdę konkretnie rozwalić.

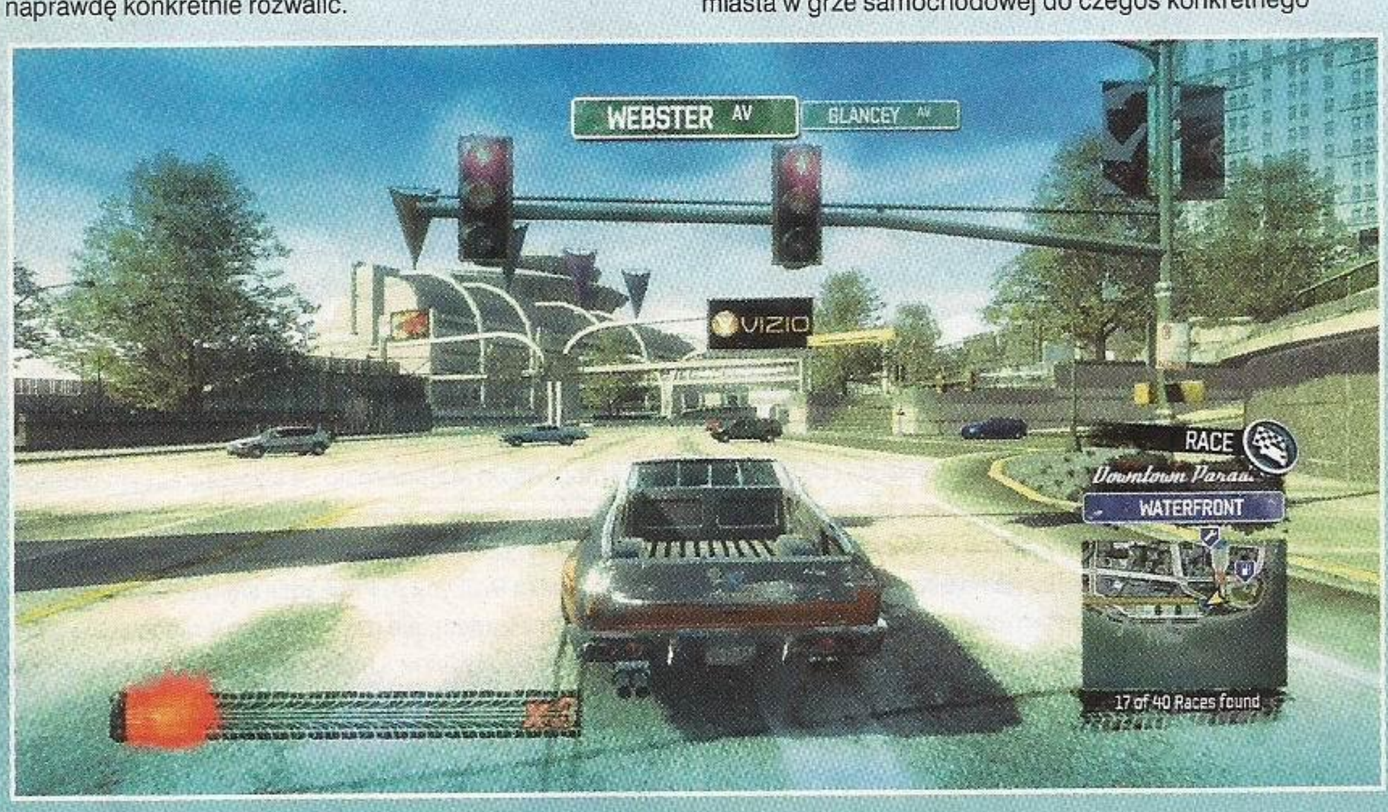
Podczas road rage'a i marked mana do gry wchodzi dodatkowo sprawa zniszczalności samochodu – fura jest w stanie znieść trzy dzwony, po czwartym zawody zostaną przerwane. Można jednak tego uniknąć przejeżdżając przez ekspresowego mechanika-blacharza-lakiernika, który w locie doprowadza auto do perfekcji. Przydatna opcja i potrzebna, bo zawodów nie można restrartować. Oprócz mechaników jest jeszcze przejezdna lakiernia, gdzie losowo dobierany jest nowy kolor samochodu oraz stacja benzynowa napełniająca boosta, co czasami się przydaje, ale i tak mechanik jest najczęściej odwiedzany.

Miasto podzielone jest na dzielnice – jest klasyczne centrum z drapaczami chmur, dzielnica stoczniowa, eleganckie bulwary nadmorskie, elektrownia nad wielkim jeziorem oraz nieco bardziej dzikie okolice górskie. Widać więc podobieństwo do miast z NFS Most Wanted czy wcześniejszego Underground 2, ale tam jeździło się od zawodów do zawodów (lub ganiało z policją oczywiście), ale tu przecież niemal za każdym rogiem można znaleźć coś nowego i to jest chyba największy sukces Criterionów – w końcu użyli miasta w grze samochodowej do czegoś konkretnego poza służeniem jako arena kolejnych wyścigów i ładnie wyglądające tło zmagań.

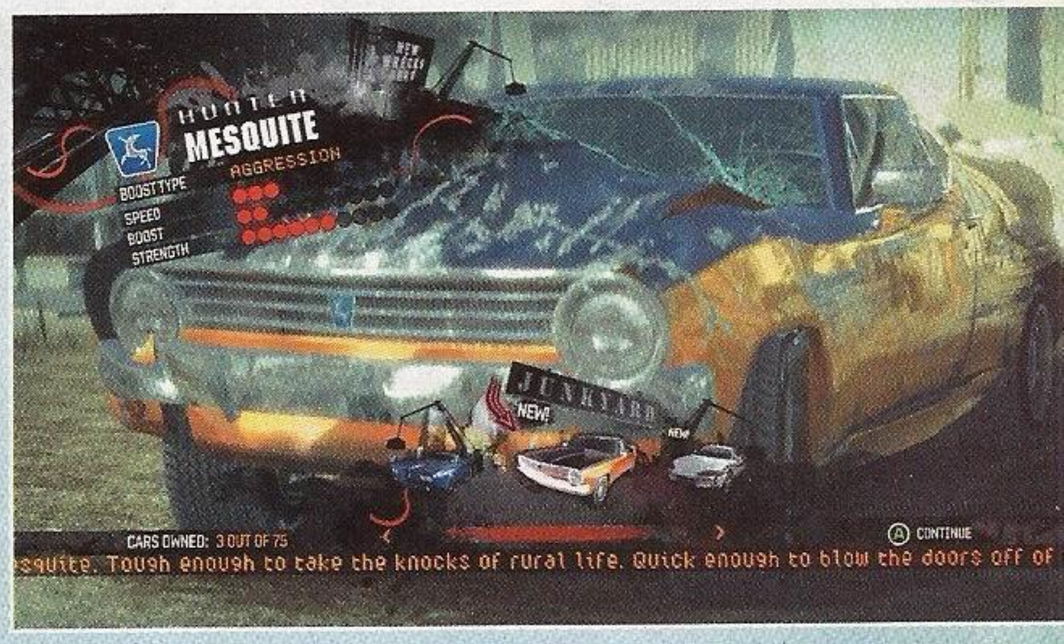
→I JAK W RAJU

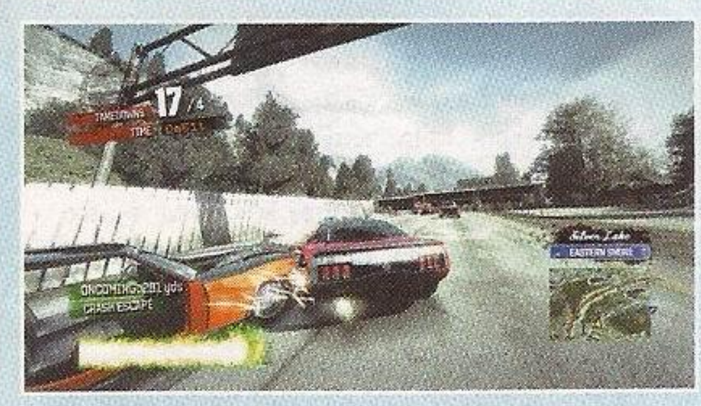
Ładnie? Ładnie to za mało. **Burnout Paradise** wygląda jak mokry sen programisty z czasów PSXa. Nie wiem, czy to zasługa tego, że podobnież był tworzony z myślą o PlayStation 3, a potem dopiero skonwertowany na X360, ale to nieistotne – ważne, że wygląda obłędnie i śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę na obu konsolach. Ciężko opisać słowami, jak wygląda Paradise City, bo to po prostu wirtualne miasto, oczywiście z pewnym przymrużeniem oka – nie zamieszkują go ludzie tylko pojazdy mechaniczne. No i jest bardziej kolorowe, niż rzeczywistość. Ale to nieważne, ważne że szczęka ląduje z hukiem na podłodze po ujrzeniu Paradise na 42 calach plazmy w 720p. To kolejna po Call of Duty 4 gra, która pokazuje, że jeszcze nie widzieliśmy wszystkiego i jak daleko jest jeszcze do pełnego wykorzystania możliwości konsol obecnej generacji. Co będzie za rok? A za dwa? Ciężko wróżyć, ale będzie lepiej.

Ilość dających po oczach szczegółów wylewających się ekranu jest tak olbrzymia, że czasami zwyczajnie przeszkadza w jeździe, bo nie wiadomo gdzie skręcić i nie widać dokładnie niektórych sprytnie poukrywanych przeszkód. Nie śmiem twierdzić, że to źle, bo oczywiście nie – nic tylko się cieszyć, że gry wyglądają tak świetnie i taką radość sprawia niespodziewane spotkanie ze słupem. Bo efekty dzwonów są naprawdę nieoczekiwane – raz po źle zlądowanej beczce (barrel roll) „nieco" spłaszczyłem moją furę, znaczy się dach miała zrównany z maską i bagażnikiem, jakby właśnie cudem wyjechała ze zgniatarki samochodów. Ale nadal jeździła i to całkiem nieźle, może aerodynamika się poprawiła?



MAŁO W MENU W grze są tylko dwa miejsca, w których występuje menu – pierwsze to junkyard, w którym zaczyna się każdą sesję z Burnoutem, i można wybrać sobie samochód (jeżeli wcześniej był w lakierni – także jego kolor), a drugie ujawnia się po naciśnięciu prawo na krzyżaku i pozwala szybko i bezboleśnie przejść do trybów online. Fajne rozwiązanie.





BEZ OGRANICZEŃ Road Rage może trwać w zasadzie w nieskończoność, bo czas nabijają kolejne zaliczane na przeciwnikach takedowny, a okazjonalne odwiedziny w warsztacie pozwalają kontynuować uliczne szaleństwo.

Do czego można się przyczepić? Jest kilka detali, które mogły być lepsze – o ile normalnie tekstury asfaltu tudzież betonu wyglądają świetnie, tak ubita ziemia będąca powierzchnią skrótów nie wygląda zbyt realistycznie (w przeciwieństwie do skał na przykład). Ot, po prostu nieszczególnej jakości tekstura, która jako tako wygląda, gdy gna się z pedałem wciśniętym do dechy. Inną sprawą są reflektory pojazdów uczestniczących w ruchu ulicznym – cóż, zwyczajnie się nie tłuką po czołówce z wielkim pick-upem (nie próbujcie tego mniejszymi samochodami – kasacja zapewniona). Coś jeszcze? Hmm, czasami można w oddali zauważyć dorysowujące się samochody, a podczas road rage'a zdarzyło się, gdy robiłem zawrotkę o 180 stopni, że kątem oka spostrzegłem, iż jeden z mijających mnie przeciwników znikł, by za kilka chwil wyjechać z najbliższej przecznicy. Ruch uliczny też z rzadka nie zdąży się dograć, ale to naprawdę sporadyczne przypadki. Można na nie przymknąć oko, gdy jedynym momentem, kiedy ogląda się napis loading, jest tych kilkadziesiąt sekund podczas wgrywania Paradise City.

ILOŚĆ DAJĄCYCH PO OCZACH SZCZEGÓŁÓW WYLEWAJĄCYCH SIĘ EKRANU JEST TAK OLBRZYMIA, ŻE CZASAMI ZWYCZAJNIE PRZESZKADZA W JEŹDZIE

Poczucie prędkości nie zawodzi w Paradise, nie ma mowy – nisko umieszczona kamera potęguje uczucie pędu, a przy okazji prowokuje efektowne kraksy, bo nie widać tego, co znajduje się za najbliższym wzniesieniem lub jadącym przeciwnikiem. Jej ustawienie zmienia się jednak w przypadku wyższych samochodów sprawiając, że wydają się nieco wołowate, co odpowiada zresztą rzeczywistości. Jest tak szybko, że czasami nawet zwykłe mrugnięcie może skończyć się skasowanie fury!

Krótko – to najpiękniejszy racer na konsolach w tym momencie i zapewne jeszcze długo. Udowadnia jednocześnie, że można – twórcy Forzy 2 mogą się poczuć zawstydzeni tym, że Paradise, choć niby z innej bajki, śmiga tak płynnie, wygląda tak obłędnie i tak krótko się wgrywa. Da się? Da.

Na dobrym systemie kina domowego Paradise brzmi odpowiednio mocarnie do grafiki – słychać dokładnie, z której strony nadjeżdża przeciwnik, więc można mu nawet założyć takedowna na słuch! Silnik każdej fury brzmi inaczej, subwoofer punktuje potężne crashe, zgrzyt gniecionej blachy i pisk dartych opon świdruje uszy. Symfonia zniszczenia! A jak już przy muzyce poważnej się znaleźliśmy, to warto wspomnieć o wygaszaczu ekranu – gdy stanie się gdzieś na dłuższą chwilę, włącza się czarno-biały filmik pokazujący uroki Paradise City, a w tle przygrywają kawałki klasyków – jest Bach, Mozart i Czajkowski, Leo Delibes, Minuet Boccheriniego... piękna muzyka, szkoda, że nie można jej włączyć w EA Trax, żeby przygrywała podczas jazdy po mieście. Tam króluje muza nieco innego rodzaju, w sumie kilkadziesiąt kawałków, w tym rodzynki takich wykonawców, jak Alice in Chains, Faith no More, Soundgarden, Depeche Mode, Avril Lavigne, N.E.R.D. i kilkanaście produkcji tajemniczych wykonawców ukrywających się pod nazwą Criterion Games. W sumie – najwyższa jakość udźwiękowienia, nie ma się do czego przyczepić.

ŚCIGANY AGRESYWNY KASKADER PALI GUMY

Zawodów jest wprawdzie aż 120, ale nie wszystkie są od razu dostępne, znaczną część trzeba „odkryć" podróżując sobie po mieście – wystarczy przejechać przez wszystkie skrzyżowania...

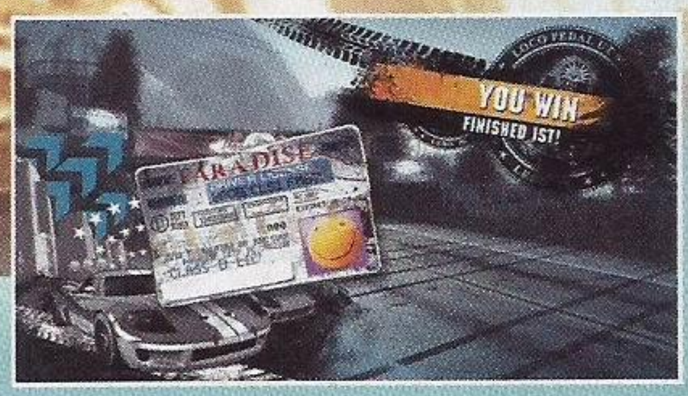
Race – zwyczajny wyścig na klasycznych burnoutowych zasadach, czyli po kraksach do celu. Jest start, jest meta – droga pomiędzy tymi dwoma punktami zależy tylko i wyłącznie od gracza. Najczęściej w stawce jest osiem samochodów, ale czasami przeciwnik jest tylko jeden.

Road Rage – kolejny program obowiązkowy w burnoucie, czyli czysta walka na takedowny – jest wyznaczona liczba przeciwników, których trzeba skasować i czas w jakim trzeba się zmieścić powiększany o kilka sekund po każdym udanym takedownie oraz całe miasto do dyspozycji. Rajski RR wydaje mi się jednak nieco uproszczony w porównaniu do Revenge, szczególnie gdy zdobędzie się już najmocniejsze fury w klasie agression.

Marked Man – w pewnym sensie odwrotność Road Rage. W tym rodzaju zawodów trzeba dotrzeć do wyznaczonego miejsca mając cały czas na karku czterech niezwykle agresywnych przeciwników w czarnych samochodach. Można ich takedownować, ale na miejsce skasowanej fury natychmiast wskakuje kolejna. Nie sprawia większych problemów, jeżeli zna się dobre skróty lub ma mocną furę. W sumie całkiem niezła nowość w stawce zawodów Burnouta, choć adrenalina nie skacze tak, jak podczas Road Rage'a.

Stunt Run – zawody dla klasy samochodów stunt. Jest wyznaczony czas i pułap punktów, które trzeba układając w combo punktowane ewolucje (jazda na boosie, drift, skoki, rozwalanie billboardów, kręcenie beczek itd.). Gdy zna się dobrze okolicę, układ ramp i innych skoczni, całkiem łatwo jest osiągnąć wysokie wyniki. Tym bardziej, że koniec czasu nie przerywa trwającego właśnie ostatniego comba.

Burning Route – zawody przeznaczone dla wyznaczonych marek samochodów polegające na przejechaniu z punktu A do B w wyznaczonym czasie. W nagrodę dostaje się lepszy i bardziej odpicowany model fury.



DÉJÀ VU Paradise City jako żywo przypomina miasta z kilku poprzednich Need for Speedów wydawanych przez EA. Być może właśnie dlatego NFS: ProStreet ma zupełnie inną strukturę i nie jest już tak rozrywkowy. Nieco szkoda, ale skoro Burnout dzięki temu mógł stać się taki fajny, to protestował nie będę.

→I ZŁAPANY W SIEĆ

To nadal Burnout, ale już nieco inny, niż kiedyś. W starych czasach przypominał momentami WipeOuta, tras można się było nauczyć, od refleksu i precyzji zależało omijanie samochodów, a dzwon był wyjątkowo przykrym doświadczeniem. W pewnym momencie się to zmieniło aż do przesady, ale w Paradise równowaga została przywrócona – w road rage'ach i marked manach kraksy są oczywiście nieuniknione, ale w wyścigach i podczas burning route czy ustanawiania rekordów poszczególnych ulic należy się ich zdecydowanie wystrzegać. Fajnie. Dobrze też, że naprawdę czuć różne zachowania samochodów, ciężkie fury zawracają jak wozy drabiniaste i podobnie skręcają, tymi z klasy speed steruje się z kolei łatwo, są też potwornie szybkie, ale każdy nieco mocniejszy kontakt z jakąkolwiek przeszkodą kończy się kompletną kasacją. Z kolei klasa stunt jest najbardziej uniwersalna, ale ja pod koniec zabawy postawiłem już zdecydowanie na siłę.

Zastanawialiśmy się z Mielem jak wyjdzie integracja z online i trzeba przyznać, że czegoś takiego jeszcze nie było – nie ma klasycznego trybu online, ani lobby. Podczas jazdy wystarczy wcisnąć prawo na krzyżaku i wybrać tryb, by po kilku chwilach znaleźć się w sieci, założyć grę lub przyłączyć się do stworzonej przez znajomego. A potem... Cóż, potem miasta się nakładają i już jeździ się w towarzystwie. Można sobie rzucać wyzwania – kto pierwszy wykona ileś tam beczek lub skoków, kto zrobi najdłuższy drift itp. Oprócz tego normalne zawody oraz ogólna jazda bez trzymanki, jeżeli idzie o takedowny. Jest w Paradise City kilka miejsc specjalnie stworzonych do grania online – można się ścigać z kumplami na torze koło rancza w południowym lewym rogu mapy lub uskuteczniać dzikie stunty w kamieniołomie koło elektrowni (nieco powyżej rancza). A gdy znudzi się jeżdżenie online w dowolnym momencie można z sieci szybko i łatwo wyskoczyć, by zaliczyć jakiś przygodny wyścig w pogoni za licencją Elite.

Podczas testów online grałem z kolesiem z EA – skubany miasto znał perfekcyjnie, więc wyścigi wygrywał dość łatwo, ale postanowił zaproponować zabawę w skoki – naprawdę fajny był moment, gdy w pewnym momencie zgraliśmy skoki i minęliśmy się samochodami w powietrzu. A na koniec sesji, jako że prowadziłem w takedownach, zdjął mnie znienacka ostatni raz i się wylogował. No i zostawił swojego mugshota, a nawet kilka – jeżeli ma się kamerkę podłączoną do konsoli można wysyłać przeciwnikom zdjęcia w pozach tryumfu lub pognębienia po takedownach i zwycięstwach. Zabawne, ale sądzę, że nie będzie jakoś często wykorzystywane (po co komu widok czyjegoś pokoju i kanapy?), a jak już, to zdjęcia mogą okazać się, hmm, kontrowersyjne (słoń trąbalski? hehehe – gsh).

W **Burnout Paradise** po prostu trzeba zagrać. Niby developerzy nie cisną gracza, żeby robił postępy i zaliczał kolejne zawody, a mimo to chce się. I to bardzo – nie mogłem się oderwać dopóki nie zdobyłem licencji Burnout i nie obejrzałem napisów końcowych, po których oczywiście zabawa wcale się nie kończy, musiałem jeszcze tylko sprawdzić w akcji kolejną nową furę... I zdobyć jej ulepszoną wersję... Tak to działa i na mnie działa jak należy.

Criterion stworzyli grę przepiękną i bardzo, ale to bardzo grywalną, świetnie zintegrowaną z siecią i z niezwykle ciekawym pomysłem na wykorzystanie ogromnego miasta. Oby inni developerzy wzięli z nich przykład, choć niekoniecznie od razu kserowali, bo przecież sam pomysł jeżdżenia po mieście wcale nie jest nowy, tak samo, jak zaliczanie rozrzuconych po nim zadań. Alex Ward i spółka sprawili jednak, że poczucie swobody wyboru znacznie się zwiększyło. Trzeba zagrać, żeby to poczuć! ■■

OCENA **9.0/10**

+ MIASTO, PIĘKNA GRAFIKA, ONLINE, MASA ZABAWY
- OGROM MIASTA PRZYTŁACZA, NADKŁADANIE DROGI

TAKEDOWN IN THE PARADISE CITY!

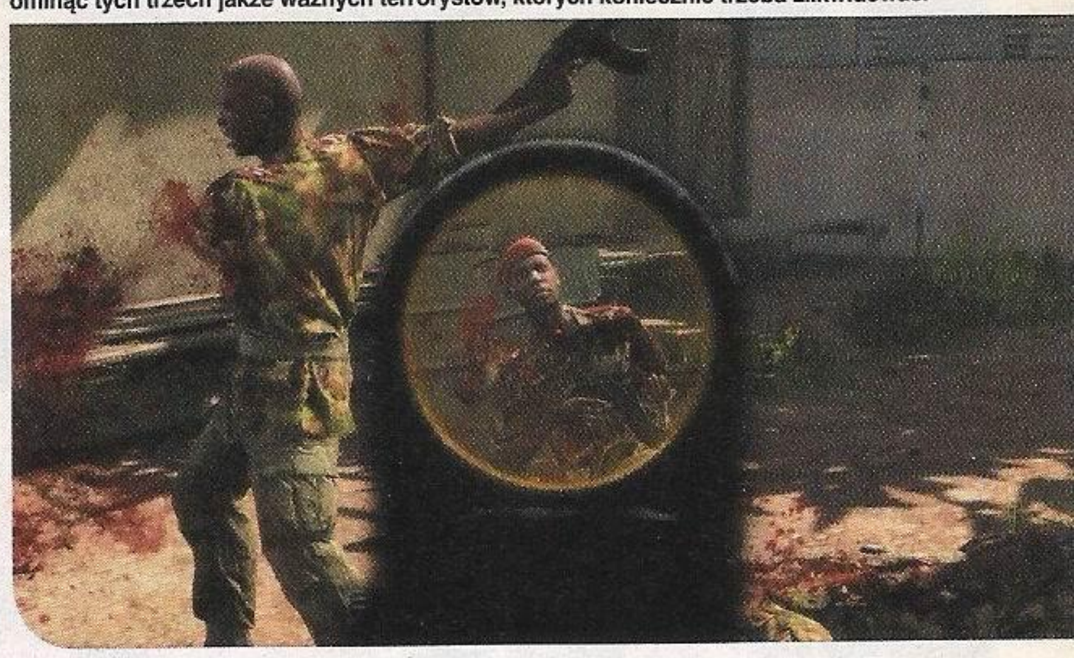
BURNOUT™ Paradise

新プラス NEO PLUS

Lost Odyssey™

新プラス NEO PLUS

GDZIE TEN CEL? Wskaźnik pokazujący odległość od celu misji czasem prowadzi donikąd, czy może raczej wprost w pułapkę. Nagle okazuje się, że prawdziwy cel jest dwieście metrów dalej, a chodziło tylko o to, by nie pozwolić graczowi pójść własną drogą, bo jeszcze mógłby ominąć tych trzech jakże ważnych terrorystów, których koniecznie trzeba zlikwidować.



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

NUDNA, BEZMYŚLNA RZEŹNIA. I DO TEGO BRZYDKA

txt: MIELU

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Activision
- Producent: Cauldron
- Liczba graczy: 1-2 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Nowy Soldier of Fortune, na którego kampanię marketingową Activision nie wyłożyło nawet złamanego centa (pewnie dlatego, żeby nie osłabiał im uderzenia Call of Duty 4) cierpi na syndrom zimowej premiery. Nikomu ta gra nie jest w tej chwili potrzebna, gdy do ogrania czeka paka hitów z listopada i grudnia. Ale mimo wszystko ma coś w sobie – jest krwawa, brutalna, o najemnikach. Zostawiam ją sobie w pudle z napisem: „do pogrania potem".

To gra, w której można odstrzelić nogę przeciwnikowi i patrzeć jak się przewraca, szamocze, próbuje odczołgać jak najdalej od pola walki. Oto gra, w której temu samemu rannemu osobnikowi da się władować kulę w głowę, a rozpadnie się ona na tysiące kawałeczków. Oto gra, w której nie ma właściwie żadnej innej „atrakcji" (może poza świetną muzyką), więc ochota na wyrzucenie płyty przez okno i powrót do Call of Duty 4 przychodzi w połowie pierwszej misji. Chyba już wiecie, że na Payback szkoda czasu i pieniędzy.

→I BANDA KRETYNÓW

Być może mieliście okazję sprawdzić dwie poprzednie części stworzone przez ekipę Raven Software. Spieszę donieść, że tym razem do prac zaprzęgnięto Cauldron, autorów Gene Troopers, przestrasznego fpsowego crapa. I wiecie co? Payback jest tylko trochę mniejszym śmieciem.

Bohater jest najemnikiem walczącym z terrorystami. Sam jeden na luzie radzi sobie z setkami przeciwników, ale nie ma się co dziwić. Są oni tak przeraźliwie głupi, że nawet stokrotki mają IQ wyższe od nich. Co robi uzbrojony w AK-47 drab, gdy widzi odwróconego do niego plecami amerykańskiego żołnierza? Zgadza się, podchodzi do niego i delikatnie dotyka go kolbą w kark. Berek, teraz Ty gonisz. Bum! Amerykanin odpowiada strzałem z granatnika.

Teraz inny przykład. Jest jedna misja, którą będziecie przeklinać. To znaczy, wszystkie będziecie, jeśli już kupicie tego gniota, ale akurat tę chyba najbardziej. Bohater walczy z helikopterem – niczym Solid Snake musi się chować i wyskakiwać na moment zza osłony z wyrzutnią rakiet w dłoniach, by oddać strzał. Problem w tym, że wokół biega milion przeciwników. A może jest ich pięciu? Nieustannie się respawnują, więc nie robi to żadnej różnicy. W każdym razie, na chwilę nie można stanąć w miejscu, trzeba być w ciągłym ruchu. Pech mój taki, że wystrzelałem się z rakiet. Co robić, rzucam się biegiem na poszukiwania amunicji. Shitfak, zauważyli mnie. Ze stojącego z boku domku wypadają terroryści, biegną w moim kierunku i... mijają mnie, pędzą dalej i nagle się zatrzymują. Hej, wydawało mi się, że widziałem amerykańskiego najemnika!

→I KRYTĄ ŻABKĄ WE KRWI

Wpadliście na grupkę przeciwników? Spokojnie się wycofajcie, a pościg na pewno nie ruszy. Młotki będą czekać aż bohater się łaskawie wróci (i podrzuci im granat). Niezłym rozwiązaniem jest wskoczyć między nich na chama i zrobić rzeźnię godną Rambo ida dwudziestego pierwszego wieku. Przez chwilę nawet zabawne jest to, że celny strzał pozbawia terrorystów głowy. Kule potrafią też z łatwością oderwać ramię. Krew tryska w promieniu kilkunastu metrów, nieszczęśnik kompletnie nie wie co ze sobą zrobić, więc po prostu umiera (brakuje żeby przeraźliwie wrzeszczał). Czemu ciało znika? Pewnie ktoś uznał, że głupio wyglądałby stos trupów w misji z helikopterem. Może przez dwadzieścia minut nie ubiłem walecznych trzystu, ale na bank poniżej dwóch setek nie zszedłem.

Cauldron po prostu nie potrafią poradzić sobie ze sprzętem najnowszej generacji. Idę wzdłuż budynku i nie mogę się nadziwić. Oto na brzydkiej, zamazanej teksturze ściany nagle pojawia się dziwna fala. Robię kilka kroków w przód, a ona zalewa kolejne centymetry powierzchni, która teraz w trzech czwartych wygląda na jednolitą, a reszta jest popękana, widać na niej dziury. Krok w tył, fala się cofa, szczegóły znikają. Tak samo jak ta opona leżąca obok samochodu. Przysięgam, że tam była. Krok w przód. O, jest! A nie mówiłem?

Fajnie, że spróbowano HDRa, że czasem da się zauważyć depth of field. Nic poza tym nie ratuje grafiki. Dla zmyłki liczba klatek animacji potrafi spaść do piętnastu, może czasem nawet niżej.

→I TERRORYŚCI ROBIĄ PAPA

Co innego muzyka. Bardzo mi się podobała, kawałki zapalały do walki, albo wywoływały niepokój przy penetrowaniu ciemnych jaskiń. Wybuchające głowy bawią przez chwilę, później staje się to nudne, a w większości przypadków i tak nic nie widać. Przeciwnicy stoją daleko, albo są tak wtopieni w otoczenie (dżungla, górzyste, piaszczyste tereny, ciemne jaskinie), że nie sposób ich dostrzec, a co dopiero ich odpadających rąk mających w zwyczaju podskakiwać lub machać do gracza zamiast grzecznie leżeć na ziemi. Ot, taki zabawny błąd, kolejny, któremu udało się przejść przez rzadkie sito testów. No to pozostaje mi wierzyć i ufać, że wystawiona przeze mnie ocena również jest zabawna. ■■

OCENA 4.8/10

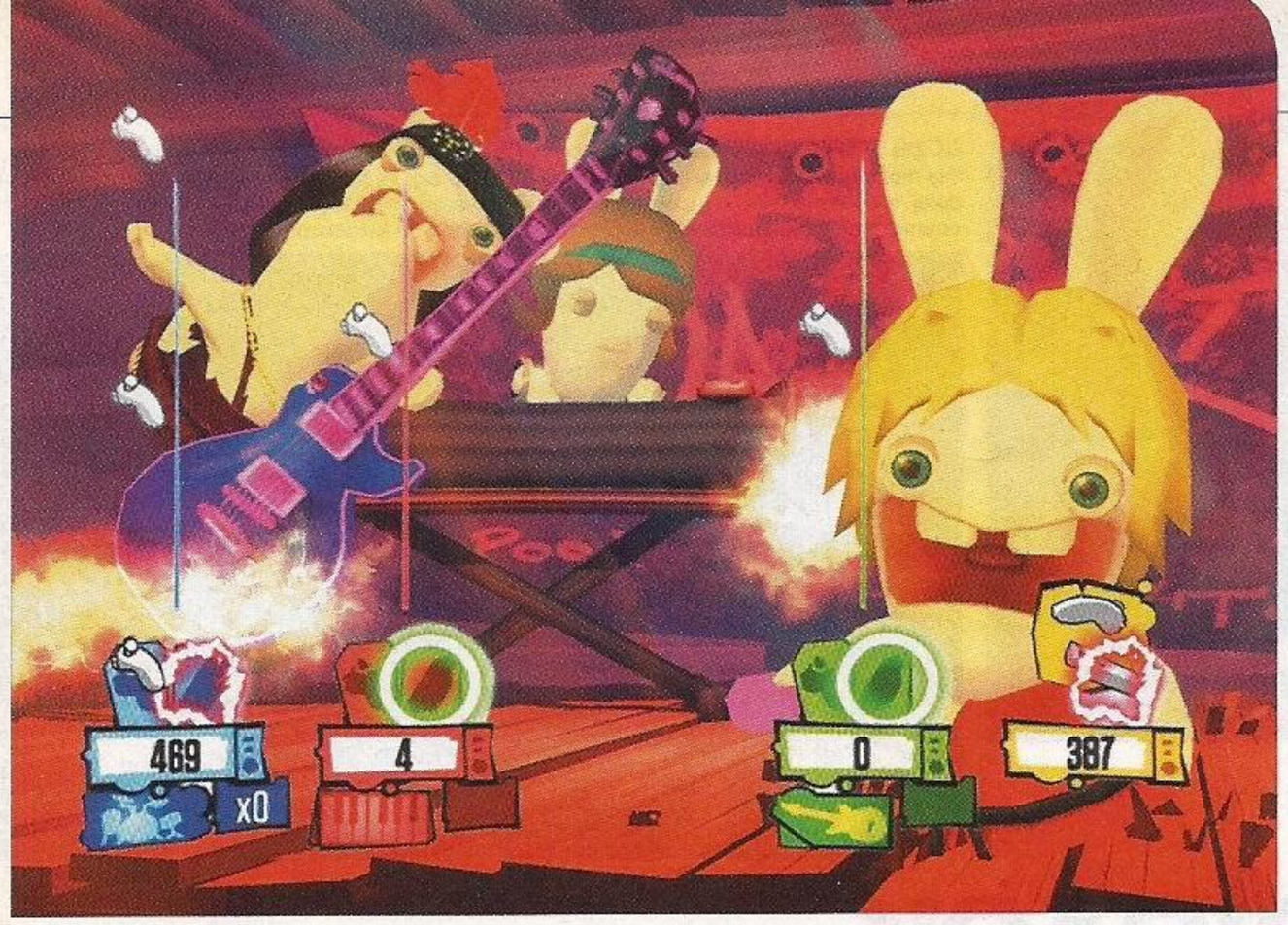
+ ODPADAJĄCE RĘCE, WYBUCHAJĄCE GŁOWY, NIEZŁA MUZYKA
- RESZTA, CZYLI M.IN. MARNE SI, NUDNE MISJE, LICHA GRAFIKA

NIE WARTO TRACIĆ DLA NIEJ GŁOWY

Szczęśliwy Traf

Dawno przestały być jakąkolwiek atrakcją ciała latające niczym szmaciane lale, ale z braku laku ramkę poświęcę właśnie temu tematowi. Terroryści bardzo lubią fruwać, więc wbiegają na granaty i dają się wyrzucić na kilkanaście metrów w powietrze. Chętnie też sami siebie wysadzają. Stanąłem raz obok domku, na dachu którego czaił się przeciwnik z bazooką. Nie wiedziałem o nim, ale najwyraźniej uznał, że nie będzie mi przeszkadzał w kontemplowaniu miernoty gry, bo strzelił sobie pod nogi, oddalając się tym samym na właściwą odległość. A może po prostu ćwiczył rocket jumpa i mu nie wyszło?

BIG DA... LAMA Walki z trudniejszymi przeciwnikami to ciekawy element. Chodzi taki koleżka z dużym karabinem, mało się przejmuje kulami i jeszcze ucieka przed granatami.



RAYMAN RAVING RABBIDS 2

REKLAMA Choć intro gry rozwala na łopatki, to czuję pewien niedosyt. Ze szczerym rozbawieniem śledziłem w Internecie zwariowane reklamówki RRR2, sukcesywnie wypuszczane przez wydawcę. Szkoda, że nie trafiły na płytę, bo byłyby zabawnym dodatkiem.

DURNOWATE KRÓLIKI BĘDĄ PLUĆ, BEKAĆ I PIERDZIEĆ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Paris
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 10 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Ancel musiał odcierpieć swoje po komercyjnej klapie Beyond the Good & Evil i wyprodukować zestaw mini-gier na Wii rok temu; teraz zapewne już bez niego Ubi ciągnie dalej temat. Oczywiście, jest to tak samo zabawne, jak pierwsza część, tak samo kretyńskie, tak samo mi obojętne i nie wywołujące absolutnie żadnych – ani pozytywnych, ani negatywnych emocji. Na uwagę posiadaczy Wii w tym miesiącu zasługują Zack i Wiki.

Skądś to znam... Ale myli się ten, kto spodziewa gry w kapuściano-buraczanych klimatach. To tylko Ubisoft dostarcza sequel swojego finansowego przeboju sprzed roku. Przypomnijmy, że zeszłej jesieni ukazał się nowy Rayman, który Raymanem w istocie nie był. Gracze dostali w zamian zestaw mini-gierek kręcących się wokół porąbanych na umyśle królików. Choć była to multiplatforma pełną gębą, zaprojektowano ją specjalnie pod wiilota, co przełożyło się na solidną sprzedaż podczas premiery konsoli Nintendo. Druga część trafia już wyłącznie na sprzęty tej firmy, co powinno nieść ze sobą jeszcze bardziej zaawansowane wykorzystanie kontrolerów. Niestety, twórcy się na graczy wypięli.

→I KULĄ W PŁOT

Tak się pechowo składa, że siłę zbioru mini-gierek stanowią mini-gry. Wydawałoby się, że rok Wii na rynku pozwolił programistom z Ubisoftu zebrać dużo ciekawych pomysłów jak oryginalnie zmusić gracza do machania kończynami. Niestety, czas ten zdecydowanie zmarnowano. Zbyt wiele z około pięćdziesięciu mini-gier opiera się na przyciskach bądź ruchach pilotem, które widzieliśmy już po tysiąc razy. Przykładowo: machanie jak najszybciej się da jest fajne raz i drugi, ale trzeci czy czwarty już niekoniecznie. I choć zmienia się otoczka, przecież nie o to chodzi. Jasne, znalazło się tu kilka naprawdę rewelacyjnych i prześmiesznych pomysłów, ale kilka to trochę za mało. Usługiwanie jako kelner, kiedy trzeba utrzymać w równowadze kilkumetrowe kanapki, to kopalnia śmiechu, ale już przy siatkówce plażowej można zasnąć. I tak jest niestety przez całą grę – mini-gierki słabe i średnie poprzetykano błyskami geniuszu.

Znana z poprzedniej części arena odeszła w niepamięć, w zamian podzielono grę według kontynentów. Konkurencje odbywają się w Europie, Azji, Afryce i tak dalej, ale nie wpływa to szczególnie na rozgrywkę. Na każdym kawałku globu gra serwuje sześć mini-gierek (z dostępnych dziewięciu), z których ostatnia jest parodią Rock Band. Zamiast szarpać struny, śpiewać, czy walić po bębnach, wystarczy machać odpowiednim kontrolerem. Sterowanie działa całkiem dobrze, a dziwne głosy królików tylko dodają smaku, jednak dość szybko staje się to nużące – do prawdziwych gier muzycznych wciąż bardzo daleko. Na szczęście można ułożyć sobie swój własny, ulubiony zestaw konkurencji. I szybko odkryjecie, że ta ostatnia opcja jest w rzeczywistości niezbędna.

→I JAJA JAK BERETY

Dwie rzeczy ratują Raving Rabbids przed upadkiem i utrzymują produkt ponad poziomem przeciętności. Pierwsza to oczywiście multiplayer dla czterech graczy. Im więcej osób zasiada do zabawy, tym lepsze wydają się mini-gierki. Nie jest to oczywiście niespodzianka, ale tę zasadę widać tutaj wyjątkowo dobrze – niektóre bajki, na jednego niemal niegrywalne, w multi okazują się niczego sobie. Gdy zbiera się więcej graczy, również możliwość przebierania królików nabiera sensu. Stroje żółwi ninja, kosmitów czy jerozolimskich zabójców są na miejscu i czekają na wykorzystanie. W ten sposób dochodzimy do drugiego, chyba najważniejszego elementu gry. Otóż te króliki są tak głupie, że aż śmieszne. Począwszy od polewkowego intra, przez porąbane menu, aż do samej zabawy. Wiem, że pewnie nie każdy ma takie same odczucia, ale miny i krzyki narwanych królików działają na mnie tak, że nie mogę się powstrzymać od śmiechu. I tylko ten Rayman pasuje tutaj jak pięść do oka.

To samo można niestety powiedzieć o oprawie. Nie jest może tragicznie, ale zdecydowanie spodziewałem się więcej. Nie znajdziecie tu niczego, co mogłoby wskazywać, że zaczął się rok 2008. **Rayman: Raving Rabbids 2** mogłoby ukazać się trzy lata temu i też furory by nie zrobiło. Minimalizm dobrze określa to, co widać na ekranie – graficy zrobili tyle, ile musieli. I nic ponadto. Znów muszę powtórzyć, że zmarnowano czas, jaki upłynął od czasu premiery pierwszej części. Jeśli chodzi o dźwięk, to trudno tu o odkrywanie Ameryki. Wesolutkie muzyczki, „śmieszne" odgłosy i kilka przeróbek znanych hitów. Nie ma się czym zachwycać.

Nie będę ukrywał, że produkt francuskiego oddziału Ubisoftu troszkę mnie rozczarował. Oczekiwałem świeżej multiplayerowej rozwałki w absurdalnym klimacie. I jeśli chodzi o to ostatnie, nie jest źle, ale sama rozgrywka momentami słabuje. To wciąż o wiele lepsze wyjście niż ostatnie Mario Party, jednak poczucie niedosytu pozostaje. Zakup możecie przemyśleć, ale tylko gdy kontrolerów u Was dostatek. ■■

HYDRAULIKA Prawdziwą gwiazdę RRR2 stanowi przepychaczka do kibli. Taka gumowa, z drewnianą rączką. Uczestniczy w wielu mini-gierkach, a do tego jest używana jako amunicja w sekcjach strzelanych.

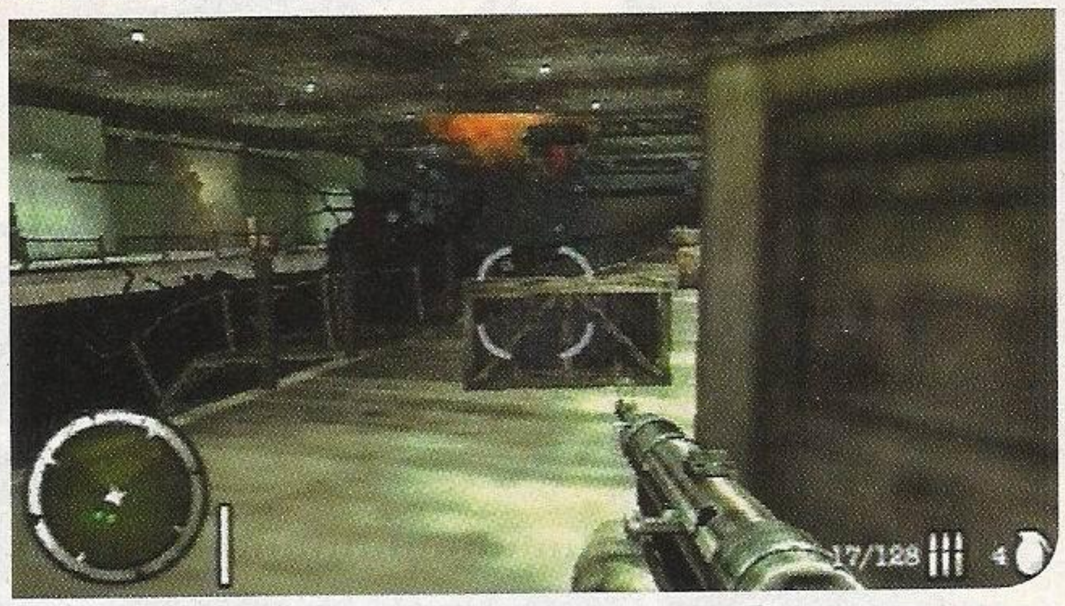
OCENA 6.6/10

+ PORĄBANY HUMOR, ZABAWA W MULTI
– ZA DUŻO SŁABYCH MINI-GIEREK

DEBILIZM W CZYSTEJ POSTACI

Dookoła świata

Milutkim dodatkiem są plansze strzelankowe, tak zwany „celowniczek" dla jednego lub dwóch graczy. Akcja przenosi się do największych miast świata, gdzie trzeba powystrzelać dziesiątki królików. Mnóstwo humoru, w tym parodie znanych filmów, z pewnością zachęca, a sama rozgrywka fajnie odstresowuje. Sekcje te stworzono ciekawą techniką – na film video naniesiono obiekty 3D. Gracz wędruje więc po najprawdziwszych ulicach i obiektach, nieco tylko udoskonalonych przez grafików. I choć takie rozwiązanie ma sobie wady, ogólnie to jaśniejsza strona Raymana.



SKRYPTY (NIE)ZŁE Niezłe skrypty to są w Call of Duty 4, a nie tutaj. Swoją drogą, wiecie już, że CoD 5 wróci do drugiej wojny światowej? Autorzy Modern Warfare pracują nad szóstką, a piątkę zrobi inna ekipa. Silnik trzeba wykorzystać, kasa musi być zarobiona (screeny wide z wersji na PSP).

MEDAL OF HONOR HEROES 2

BOHATEROWIE POWINNI TROCHĘ ODPOCZĄĆ

txt: MIELU

WII | PSP

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1 (32)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GULASH: Mam sentyment do serii Medal of Honor, której Herosi są jakąś tam odnogą. Pewnie z czasów PS one i PS2, gdzie niemal każda z części dawała mi masę radochy ze strzelania do faszystów i faszyzujących japońców. Nie wymagajmy od Wii poziomu grafiki Xboxa 360, bo choć cenowo zaczynają się już zbliżać, to jednak przepaść technologiczna jest olbrzymia. Za to sterowanie – miodek, dopracowane i da się grać. Jeśli zaś chodzi o wersję na PSP, jak dla mnie ósemka – jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy shooter fpp na PSPka. Obszerny, śliczny i kozacki w multi.

Posiadacze najmocniejszych konsol mieli okazję zagrać w MoHa już jakiś czas temu. Airborne przygotowano tylko na Xboxa 360 i PS3, a zupełnie nowy Medal dopiero teraz trafił na Wii oraz... nie, nie PS2, a PSP. Pierwsza część Heroes debiutowała właśnie na handheldzie Sony, druga pisana już była z myślą o sprzęcie Nintendo, a PSP łyknęło konwersję. Trochę pociętą w stosunku do wersji na stacjonarkę, więc jeśli macie okazję, to zainteresujcie się właśnie nią. Jest ładniejsza, ma lepsze sterowanie i dodatkowy tryb Arcade, co wcale jednak nie oznacza, że jest to tytuł, o który warto się zabijać.

→I CELOWNIK W SIECI

W wersji na Wii dobre jest przede wszystkim sterowanie. Jeśli nie cierpicie na tajemniczą chorobę drżących rąk, na którą szybko zapada większość mieszkańców naszego pięknego kraju, nie będziecie mieć problemu z celowaniem. Dla ułatwienia lub utrudnienia zabawy (zależy jak się na to patrzy) można pogrzebać w opcjach i ustawić czułość wiilota, aż do przesady – w konsolowe fpsy jeszcze tak szybko się nie grało. Gdy już ruszą publiczne serwery na pewno będzie można spotkać w sieci ultraszybkich wymiataczy. Online zmierzy się do trzydziestu dwóch graczy i dotyczy to również wersji na PSP. Chyba żadna inna gra na tę konsolkę nie wspiera w równie wielkim stopniu rozgrywki sieciowej. Rankingi, różne tryby zabawy (deathmatche, CTF), listy przyjaciół. Do pełni szczęścia brakuje tylko opcji voice-chata. Można za to wstukać tekst, co może nie jest ani wygodne, ani specjalnie szybkie, ale daje jakąś szansę komunikacji w przeciwieństwie do Heroes 2 na Wii. Nie ma tam ani chata, ani voice-chata. Trudno, jest trochę miejsca na poprawę w przyszłości. Ekipa pracująca nad grą dopiero debiutuje na Wii, więc trzeba wziąć pod uwagę, że pewne zagadnienia na razie mogą stanowić dla niej tajemnicę. I tak całkiem nieźle sobie poradzili, przynajmniej jeśli chodzi o animację. Gra bardzo rzadko przycina, niemal przez cały czas wszystko śmiga płynnie. Niestety, odbyło się to kosztem oprawy.

→I STRZELAĆ CZY MYŚLEĆ

Ciała zabitych znikają po kilku sekundach. Animacja ruchów postaci jest nienaturalna, sztywna, uproszczona. Zastanawiam się gdzie się podziała moc konsoli. W końcu Wii jest trochę mocniejsze od GameCube, więc powiedzmy, że jest na podobnym poziomie co pierwszy Xbox, tak? Jakbym miał porównać Heroes 2 do nienajmłodszego już Riddicka to gra EA wypadłaby słabo. Na PSP jest dobrze, choć nie aż tak płynnie. Gorsze są też tekstury. Nie o grafikę jednak chodzi, a o dobrą zabawę, więc przynajmniej ten element mógłby być dopracowany. Nie jest, a to za sprawą fatalnej SI. Nieważne, że za każdym razem przeciwnicy czają się w tych samych miejscach. Problem rodzi się, gdy skądś wybiegając pędza na ślepo przed siebie do miejsca, gdzie mają się według skryptu ukryć i nie zwracają uwagi na stojącego nieopodal bohatera. Zdarzyło mi się, że jeden z Niemców przebiegł obok mnie, zatrzymał się po chwili kilka metrów dalej i dopiero otworzył ogień.

Skryptowane akcje w Heroes 2 strasznie irytują. Często zdarza się taki oto scenariusz: wpadam do pomieszczenia, likwiduję wszystkie cele (sam, bo na pomocników nie ma co liczyć), podbiegam do miejsca, gdzie mam podłożyć bombę i w momencie, gdy już to zrobię, nagle zza pleców padają strzały. Wrogowie wybiegli znikąd, a ja stoję nieosłonięty i mam kilka sekund, żeby uciec przed wybuchem – czasu na walkę nie ma, trzeba liczyć na cud. Jak się nie uda to restart od checkpointa. Niby są gęsto rozstawione, ale przy piątym, czy ósmym podejściu już się człowiekowi odechciewa grać.

→I DO METY, Z PROBLEMAMI

Narzekać można na małe, schematyczne poziomy i sporo backtrackingu, czyli biegania po własnych śladach. Jeszcze bardziej na głupich przeciwników, którzy zawsze za późno orientują się, że gracz zaszedł ich z flanki i oto ma dla nich niespodziankę w postaci kilku kulek. Mimo wszystko można przywyknąć do tych problemów i nawet całkiem nieźle się pobawić. Wersja na PSP zgrabnie poradziła sobie z brakiem drugiego analoga w konsolce, sterowanie jest tak wygodne jak tylko to możliwe. Gra się trochę wolniej, bo nie sposób w biegu przeładować broni, ale poza tym jest OK. W podróży Heroes 2 sprawdza się nieźle, w domu jednak lepiej grać na Wii. Jak już znudzi się standardowe strzelanie, zawsze można odpalić tryb Arcade, w którym gra zmienia się w „celowniczek". Dla „zielonych" w temacie fpsów to najlepsza opcja zabawy. Na PSP tego trybu nie uświadczycie. Jeśli już skończyliście Metroida, wielkiego wyboru nie macie. Na PSP lepiej grać w jrpgi i Luminy. ■■

OCENA Wii 7.0

+ PŁYNNA ANIMACJA, TRYB ONLINE, TRYB ARCADE
– BRAK CHATA I VOICE-CHATA, BEZNADZIEJNA SI I SKRYPTY

SOLIDNA, ALE BEZ REWELACJI

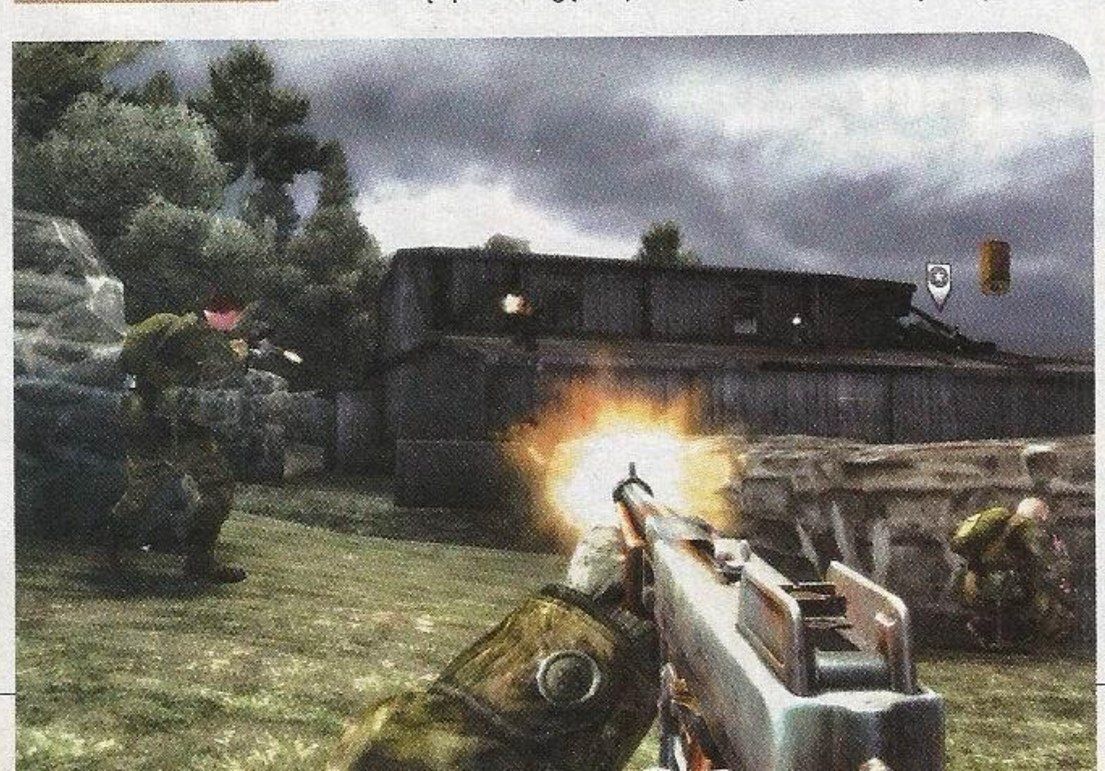
OCENA PSP 6.5

+ ONLINE JAK NIGDZIE INDZIEJ, DOBRE STEROWANIE
– BRZYDSZA, WOLNIEJSZA, BEZ TRYBU ARCADE

W SIECI MOŻNA, SAMEMU NIEKONIECZNIE

Jest za krótko...

„Ja Wam powiem co to jest problem", jak zwykł mawiać znany w podejrzanych kręgach raper o ksywie Świntuch. Problem jest taki, że gra jest za krótka. Pięć godzin spokojnie wystarczy, żeby ujrzeć napisy końcowe. Cele drugorzędne to straszny schemat – wysadzanie sejfów, ostrzelanie konwoju ciężarówek, korzystanie z przechwyconego działa. Każdy z nich jest dokładnie opisany, więc jak ktoś bardzo chce zaliczyć wszystkie misje na sto procent, to zrobi to bez najmniejszego problemu. Wyzwanie? Skądże znowu.



ŁADNIEJ NIE MOŻNA? Aż nie chce się wierzyć, że z Wii nic więcej nie można wyciągnąć. Mario Galaxy i Mario mówią jasno – potencjał jest. Ale czy to już wszystko? Czyżby Wii to w istocie GameCube z wiilotem?

THE CLUB

PIERWSZA ZASADA KLUBU MÓWI: NIE ROZMAWIAĆ O KLUBIE. JA JEDNAK DO KLUBU NIE NALEŻĘ – WYPISAŁEM SIĘ Z NIEGO NA WŁASNĄ PROŚBĘ

txt: GULASH

X360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: Bizarre
- Liczba graczy: 1-4 (16)
- Premiera: 8 luty
- Dozwolone od 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: Dawno nie miałem problemu z określeniem czy gra jest dobra czy nie, więc zrobiłem mały test i pokazałem Klub dwóm znajomym hardcore'owcom. Poświęcili jej nie więcej niż pięć minut i stwierdzili, że jest brzydka, nudna i bezsensowna. Mocne słowa, ale mimo wszystko uważam, że nie mają racji. Owszem, na pierwszy rzut oka panuje tu straszny chaos i ciężko się zorientować, co się dzieje, ale po godzinie wszystko staje się jasne i zaczyna się czerpać przyjemność ze śrubowania wyników. Tylko, umówmy się, jeśli gracie sami; to jest duże prawdopodobieństwo, że szybko odstawicie Klub na półkę. Co innego, gdy do gry zasiada rodzeństwo, czy znajomi. Motywacja do bicia rekordów jest znacznie większa i wtedy dopiero czerpie się największą frajdę. Poza tym to wcale nie jest brzydka gra. Najważniejsze, że animacja jest płynna. Jeśli macie z kim się bawić, śmiało inwestujcie. Multi to nie to samo.

Zamierzam poświęcić na rozprawianie o nim najbliższe dwie strony, byście mogli przekonać się, czy warto do niego przystąpić z własnej woli. Bo w przeciwieństwie do obecnych już w nim członków, nam nikt luf do skroni przystawiał nie będzie. A przynajmniej, po tym co powiem, mam taką nadzieję.

→| WITAJ W KLUBIE

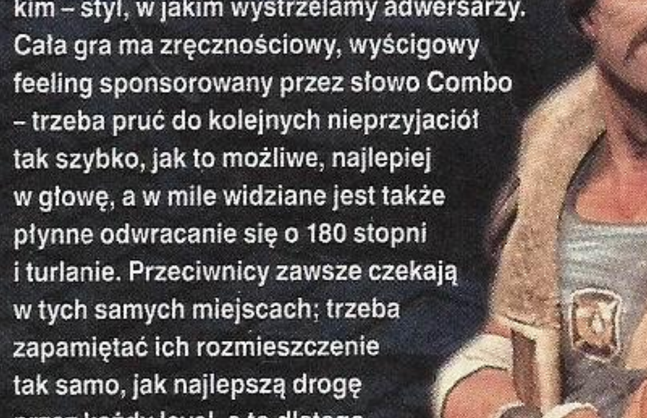
Klub to elitarna organizacja... Tia. No więc, w moim odczuciu, tytułowy Klub to zbieranina bogatych dziadów, których nie podniecałaby już nawet wijąca się przed nimi nago Doda Elektroda – oni chcą oglądać śmierć na żywo, ale bezpiecznie, nie uczestnicząc bezpośrednio w samej zabawie związanej z aktem eksterminacji i rozczłonkowania zwłok. Bogacze za pośrednictwem Sekretarza obserwują na całym świecie największych zwyrodnialców i twardzieli, których zapraszają do uczestnictwa w wielkiej grze. Zapraszają zarówno grzecznie, jak i nie – część z nich walczy, bo musi. Dla jednych stawką jest życie i odzyskanie utraconej wolności, dla innych zaś czysta zabawa i chęć pobicia rekordów ustanowionych przez poprzedników. Zadanie zawodnika wstępującego do Klubu polega bowiem na przeżyciu każdego etapu, zebraniu na nim jak największej liczby punktów oraz zwycięstwo w każdym z kilku turniejów.

Bohaterowie, spośród których wybierzemy naszego człowieka, są bardzo różni. Afroamerykanin Renwick to były policjant, twardziel nad twardziele. Z kolei Dragov to najniebezpieczniejszy ruski przestępca, który ścigany przez cały Specnaz dwa razy uciekł z gułagu na Kałkazie. No fantastycznie. Seager, czyli typ w zasłaniających pół twarzy okularach i chuście na ustach oraz charakterystycznej pomarańczowej kamizelce puchowej, to po prostu bogaty dzieciak. Jest również Nemo, obrzydliwie oblizujący się zwyrodnialec pozbawiony mózgu, którego jedyną żądzą jest mord... I tak dalej, i tym podobne, choć żadnych lasek nie stwierdzono. Standardowo każdy z bohaterów opisany jest trzema parametrami, jak choćby siła i szybkość. Wiadomo – potężny rastaman (daję głowę, że obok karabinu świetnie włada także maczetą ścinając głowy przy samej... szyi) Adjo jest wolny, ale wytrzymały na kulki przeciwników. Z kolei japoński tajny agent, udający terrorystę Kuro, to demon prędkości, choć pęka po kilku celnych seriach. Wiadomo, dla każdego coś miłego, choć na początek, jeśli ktoś zdecyduje się po tym tekście zainwestować w The Club, polecam raczej siłaczy.

→| GLADIATORZY Z MIASTA NOŻY

A zatem mamy ośmiu gladiatorów nowej ery, którzy podróżują po świecie, co jakiś czas zatrzymując się, by tu i ówdzie postrzelać. Wszystkie miejscówki (fabryka w Niemczech, zamknięty dla turystów fragment Wenecji, angielska posiadłość czy pokład olbrzymiego promu) to znakomite lokacje do wyrzynki. Pełne zakamarków, ale też mocno ograniczone – każdy level pęka w dosłownie kilka minut. Dwie, może pięć. Bohaterowie mają do dyspozycji standardową broń – pistolety, karabiny maszynowe, granaty, czy bazookę. Automatycznie zabierają także spluwę trupa, w ten sposób wchodzi się choćby w posiadanie M60.

Widok i sterowanie to klasyczne tpp. Lewy analog steruje ruchami postaci, prawy kieruje celownikiem. Jedna uwaga – od razu przestawcie czułość joypada na maksimum, inaczej po prostu nie ma sensu grać, bo będzie za wolno. Mamy przycisk odpowiedzialny za sprint, strzelanie, przeładowanie broni, rzut granatem, przeturlanie się, odwrócenie ludka o 180 stopni, czy wreszcie zoomowanie widoku, którego jednak warto oduczyć się używać, bo zabiera cenne sekundy. W The Club nie gra się bowiem tak, jak w inne gry tpp. Podstawą nie jest wyłącznie zabicie jak największej liczby przeciwników i dotarcie do wyjścia w jednym kawałku, ale także – a raczej przede wszystkim – styl, w jakim wystrzelamy adwersarzy. Cała gra ma zręcznościowy, wyścigowy feeling sponsorowany przez słowo Combo – trzeba pruć do kolejnych nieprzyjaciół tak szybko, jak to możliwe, najlepiej w głowę, a w mile widziane jest także płynne odwracanie się o 180 stopni i turlanie. Przeciwnicy zawsze czekają w tych samych miejscach; trzeba zapamiętać ich rozmieszczenie tak samo, jak najlepszą drogę przez każdy level, a to dlatego, że mnożnik combosów przez cały czas spada. Gdy dojdzie do zera – nie ma punktów. Tak więc nie ma co się czarować – trzeba ostukać, opukać i wykuć cały level na pamięć, wiedzieć, gdzie znajdują się specjalne szyldy, które zestrzelone podtrzymują combo, gdy w pobliżu nie ma przeciwników, a może za dziesiątym czy piętnastym razem da radę wskoczyć na pierwsze miejsce. Bo ta zabawka, przynajmniej na samym początku, jest cholernie trudna. To znaczy da



PANOWIE SYMPATYCZNI Trzeba przyznać kudosy Bizarre, że całkiem zgrabnie przygotowali wachlarz występujących w grze postaci. Każdy znajdzie swojego faworyta.

KURO I KRAD Trzy cechy, jakimi opisani są bohaterowie pomagają wybrać właściwą postać do danego turnieju. W zabawach „bieganych" dobrze sprawdzi się szybki Kuro, ale broniąc placówki polegnie bez częstego szukania apteczek. Lepiej sprawdzą się twardziele.

EFEKTOWNIE MA BYĆ Otwarcie zamkniętych drzwi z kopa to żadna nowość dla ofiar Klubu. Ja jednak wolałbym akurat w tej grze ograniczony w jakiś sposób bullet time – może coś drgnęłoby w mechanizmach.

BOGACTWO TRYBÓW Pozorne. To dobra gra do kantyny w biurach – ustawia się jakiś poziom i każdy chętny ma swoje trzy minuty podczas przerwy na obiad.

się ukończyć poziom, ale zrobić dobry wynik – nie ma takiej opcji. Trening, trening i jeszcze raz trening.

Zabawa jest bardzo szybka, a gdy siądzie do niej gracz z dużym skillem, może być efektowna. Choć na początku brzmi to może i świeżo, w mojej opinii nie jest jednak, niestety, specjalnie wciągająca czy intrygująca. Przekombinowana – to dobre słowo. Jest też dość sztywna, nie ma tej miękkości i polotu; nie pozwala na nią – nie wiem – sterowanie, silnik, ciasne korytarze większości miejscówek? Gdyby połączyć pomysł The Club z silnikiem Strangleholda, może miałoby to ręce i nogi – tymczasem samo naparzanie w grze Johna Woo jest sto razy fajniejsze i bardziej efektowne, niż w Klubie.

W trakcie każdego turnieju pojawia się kilka zadań – oprócz dotarcia do wyjścia z największym możliwym wynikiem mamy także obronę placówki, szaleńczą gonitwę na czas przez cały poziom (trzy okrążenia, niczym w racerze), czy inne wariacje głównego tematu, ale sens się nie zmienia: trzeba zabijać efektownie. I przeżyć.

Aha, o ile system sprawdza się przy strzelaniu do typów oddalonych o kilka bądź kilkanaście metrów, zawodzi przy walce w zwarciu, czy też przy oponentach znajdujących się tuż obok. Cios kolbą ma duże opóźnienia w stosunku do wduszenia przycisku, a paradoksalnie – trafienie w gościa znajdującego się o metr od naszego ludka czasem jest trudniejsze, niż headshot przez całą wielką halę. Być może na upartego można to ogarnąć, mi jednak przeszkadzało przez kilka godzin zabawy i nie potrafiłem się przyzwyczaić.

→| DOBRY KOD NIE JEST ZŁY

Nie sposób jednak nie zauważyć, że The Club to dość dobrze skodowana gra. Grafika jest porządna i w miarę atrakcyjna – zamknięta konstrukcja każdego, w sumie przecież niewielkiego poziomu pozwoliła autorom na dopracowanie szczegółów. Choć nie ośmielę się stwierdzić, że grafika jest bardzo dobra. Najważniejszy przy takich założeniach jest fakt, iż animacja nie zwalnia i nie gubi klatek. Bohaterowie ruszają się nieźle, przeciwnicy gęsto padają trupem, leje się krew, a część otoczenia można zniszczyć na przykład strzałem z shotguna czy powodując eksplozję beczek. Efekt towarzyszący bieganiu został trochę zerżnięty z Gearsów – kamera nieźle trzęsie się, gdy nasza postać atakuje sprintem. Dobrze za to daje po uszach dźwięk – fajnie gadki oprychów, którzy drą się w naszą stronę bądź informują się o zagrożeniu (w różnych językach, w zależności od miejscówki), fachowa i zagrzewająca do boju techniczna muzyczka (jej autorami są między innymi Jesper Kyd i Richard Jacques, a więc uznani fachowcy w naszej branży), a także strzały i wybuchy mogą się podobać. Zwłaszcza, że Bizarre przygotowało przefachowy kalibrator dźwięku 5,1, pozwalający dopasować rozstawienie i wielkość głośników do tego, co faktycznie znajduje się w pokoju gracza. Dźwięk w tej grze jest bardzo ważny – słychać bowiem skąd do nas prują, co naturalnie przekłada się na szybkość reakcji.

→| COGITO ERGO... KILL

Sumując plusy i minusy, gra nie jest zła, ale nie jest również specjalnie dobra. W erze Bioshocka, Call of Duty 4 czy Orange Boxa takie propozycje, jak The Club czy choćby recenzowany też w tym miesiącu Ghost Squad z racji tego, że są grami stricte zręcznościowymi, muszą cechować się kapitalną mechaniką, pomysłem, silnikiem, a przy tym świetną realizacją. To już nie te czasy, kiedy marzeniem każdego gracza było nabić jak najwięcej punktów na byle jakim automacie, by jego trzyliterowa ksywa była wyświetlana na samym szczycie listy o dumnym tytule High Score. Nie każdego, ale tych najbardziej zaciętych hardcore'owców – może. Być może pomysł jest w miarę świeży i atrakcyjny, ale w moim odczuciu kuleje sama realizacja. Niemniej jeśli narzekacie, że gry są dziś za łatwe – spróbujcie pobić rekordy ubiegłorocznego mistrza Killena umieszczone w grze na pierwszym miejscu. ■■

OCENA **6.5/10**

\+ POSTACIE, NIEKTÓRE MIEJSCÓWKI, I MOMENT, W KTÓRYM ZAŁAPIESZ
▩ ZAŁAPIESZ, POSTRZELASZ I... I ZNOWU TO SAMO

KLUB TYLKO DLA WYBRANYCH

W THE CLUB NIE GRA SIĘ BOWIEM TAK, JAK W INNE GRY TPP. PODSTAWĄ NIE JEST WYŁĄCZNIE ZABICIE JAK NAJWIĘKSZEJ LICZBY PRZECIWNIKÓW, ALE TAKŻE – A RACZEJ PRZEDE WSZYSTKIM – STYL

MULTIPLAYER JEST?

Zabawę mają wzbogacić tryby multiplayerowe, dostępne dla czterech graczy na podzielonym ekranie bądź w internecie – można strzelać się każdy na każdego bądź drużynowo w kilku wariantach, z których część przygotowano specjalnie do tego trybu. Owszem, można się moment zabawić, bo część z nich próbuje wprowadzić coś nowego, jak na przykład zespołowe polowanie na czachy czy przebijanie się na combosy, ale fani tej gry raczej skupią się na stale update'owanej liście rekordów.

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

WPADŁEM W KRĄG NUDNEJ ZAGŁADY

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Blue Side
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Lubię gry hack & slash, ale KUF bardzo szybko mnie znudził. Walki są bardzo proste, przez co mało emocjonujące. Przeciwnicy ochoczo podbiegają do bohatera, nie próbując nawet udawać, że stosują przemyślaną taktykę. Zabawa jest do bólu liniowa, a każda misja to schemat „biegnij przed siebie, zabij kilkunastu wrogów, biegnij przed siebie, zabij, biegnij...". Gdyby walki były widowiskowe i brutalne jak w God of War, pewnie jakoś bym to przeżył. Niestety nie są. Trudno, chyba jednak złym pomysłem była rezygnacja z elementów strategii. Nadawały serii specyficznego uroku i klimatu. I sensu.

Miał był action-rpg i jest. Problem w tym, że kompletnie niedzisiejszy i nudny jak nieszczęście, a action jest równie skomplikowane, co w Diablo tych dziesięć lat temu. Tyle, że w widoku tpp. Wyobraźcie sobie, że „zabawa" polega wyłącznie na łażeniu i siekaniu wrogów tak głupich, że nawet nie dali rady ani razu zabić mojej postaci przez kilka pierwszych godzin gry. Będących raczej torturą, niż przyjemnością.

→I WOW NIE BYŁO

Najważniejsze jest pierwsze wrażenie, prawda? No to nie mogło być gorsze – pierwszy poziom pozbawiony jest jakichkolwiek fajnych akcji, podniet, czegokolwiek. Po tutorialu wybiega się na ścieżkę rodem z dawnych przygód Crasha – to ograniczona niewidzialnymi ścianami rynna prowadząca prosto do celu. Co jakiś czas na drodze pojawiają się przeciwnicy – na początek bandy jaszczurek o standardowym składzie kilkunastu sztuk mięsa armatniego i dwóch większych typów, potem dochodzą jeszcze gadzi łucznicy i magowie. Ale to nieważne, są wrogowie, więc rozpoczynam machanie mieczem (wybrałem Regniera, ogromnego, rogatego typa), czyli rytmicznie wciskam X – combo jest całkiem skomplikowane: X,X,X,X,X,X i może jeszcze X albo dwa iXy. No super po prostu. Po zabawach z Kratosem, Conanem, Altairem czy nawet Beowulfem, tak skomplikowane serie ciosów wyczyściły mi mózg w ciągu kwadransa. Potem z obowiązku sprawdziłem pozostałe cztery postacie (znane zapewne fanom Kingdom Under Fire – pocieszny Duane, wampir Leinhart, potężny rycerz Kendal i smukła elfka Celine) i pojawiły się pewne różnice, ale nie na tyle duże, żeby zmienił się zasadniczy schemat walki polegający na mashowaniu przycisków odpowiedzialnych za atak w zwarciu (czyli gdy wrogowie grzecznie ustawią się w kółeczko naokoło i można zacząć ich lać), a odpowiednio wcześniej prucie do przeciwników z dystansu – Regnier strzela z małych bombard, Celine z łuków, Kendal z kusz, a Duane z pistoletów i mini-gunów, co brzmi lepiej, niż w rzeczywistości.

Ale wróćmy na leśne ścieżki pierwszego poziomu, jak się okazuje – identyczną drogę musi pokonać każda z postaci. Pierwsza grupka wrogów, druga grupka wrogów, trzecia, czwarta, enta – bez względu na okolicę, która oczywiście co kilka poziomów się zmienia, zabawa polega wyłącznie na napieraniu i wycinaniu debilnych przeciwników. Aha, po pewnym czasie pojawiają się nie tylko wrogowie większych rozmiarów, czy nawet bossowie, ale też stworki, za wymyślenie których chętnie bym komuś przywalił. Otóż na każdym poziomie są miejsca, w których regularnie wylęgają się ogromne ilości, a to czaszek na nóżkach, a to przerośniętych skorpionów czy też innego robactwa. Można je niby zignorować, bo są mało szkodliwe, ale tak wkurzające i upierdliwe, że mimo wszystko zaczyna się za nimi ganiać i machać mieczem lub też strzelać do nich. Tracąc czas i nerwy. Bez sensu. Poza tym na poziomach nie ma nic, żadnych zagadek, skrzyń, beczek, dźwigni do przełożenia, wyłącznie droga przed siebie i kolejne oddziałki wrogów do wyrżnięcia.

→I ZBIERAJ I SPRZEDAWAJ

Odwiecznym zwyczajem z poległych wypadają różnego rodzaju dobra (nawet robaki mają złoto!), najczęściej bronie lub eliksiry czy inne magiczne przedmioty. Część zdobyczy można potem przehandlować u idoli – umiejscowionych nad stawami postaci, które mają jakiś tam wpływ na fabułę gry. Jest idol miłości, śmierci i chciwości, a ich obecność w danym miejscu zależy od fazy księżyca. Idole nie tylko kupują, ale także sprzedają przedmioty, jak również umożliwiają ich łączenie, co pozwala stworzyć jakąś unikalną zbroję czy inny topór lub naszyjnik, a nawet pierścień. Ale osobiście nie poświęciłem zbyt wiele uwagi tej opcji, zdobycznego towaru jest tak dużo, że można sobie swobodnie coś dobrać lub kupić. Poza tym obok idoli można zapaść w sen i przenieść się do krainy snów, gdzie w formie rozmów z obecnymi tam postaciami dowiedzieć się czegoś o fabule, a także nauczyć nowych umiejętności (jakieś czary, skoki, samoleczenie itp.), za które płaci się ubitymi potworami (dwadzieścia takich a takich, sześćdziesiąt innych, pięć unikalnych – wymaga to łażenia po już odwiedzonych poziomach, co jest nieprawdopodobnie nudne). Obie te opcje są kompletnie bez sensu, ja zapadałem w sen tylko po to, żeby dowiedzieć się co też jest moim zadaniem. Aha, fabuła, przynajmniej w wypadku Regniera, którym zaszedłem najdalej, jest przerażająco idiotyczna i bełkotliwa, nadal też nie dowiedziałem się, jakie są jego motywy.

→I NON-ACTION RPG?

Oprawa trzyma poziom fabuły – proste obiekty i takież tekstury, skąpo animowane postacie, dość często zdarzają się pokaźne chrupnięcia. Jak na biedę otoczenia, które nigdy nie sięga dalej niż na kilkanaście kroków wokoło – słabizna. To poziom wczesnego Xboxa, ale pierwszego. Z dźwiękiem jest nieco lepiej – przygrywająca w tle muzyczka daje się bez bólu ignorować, gorzej z jękami mordowanych stworów, ale i to idzie przeżyć.

Jak dla mnie KUF: Circle of Doom to kompletna porażka, niby jest tu (prawie) wszystko, co w klasycznym action rpg powinno się znaleźć, ale podane tak nędznie, że aż się słabo robi. Powiem szczerze – wolałbym pograć w dowolnego action rpga z rzutem izometrycznym, nawet w pierwsze Diablo, niż w tego nieudanego Gauntleta tpp. ■■

JAK TAK MOŻNA? Walka jest nudnym obowiązkiem, kolejne poziomy różnią się głównie wystrojem i tym, że robią się coraz dłuższe, a co za tym idzie, tej nudnej walki jest jeszcze więcej.

NUDA, CHOĆ JAKOŚ WCIĄGA Bardzo chciałem dać tej grze szansę, więc przez blisko 15 godzin parłem naprzód czekając na cud, czyli to, że coś fajnego się zdarzy, że gra nagle odmieni swe oblicze, ukaże drugie, cudowne dno. Niestety, nic takiego się nie stało.

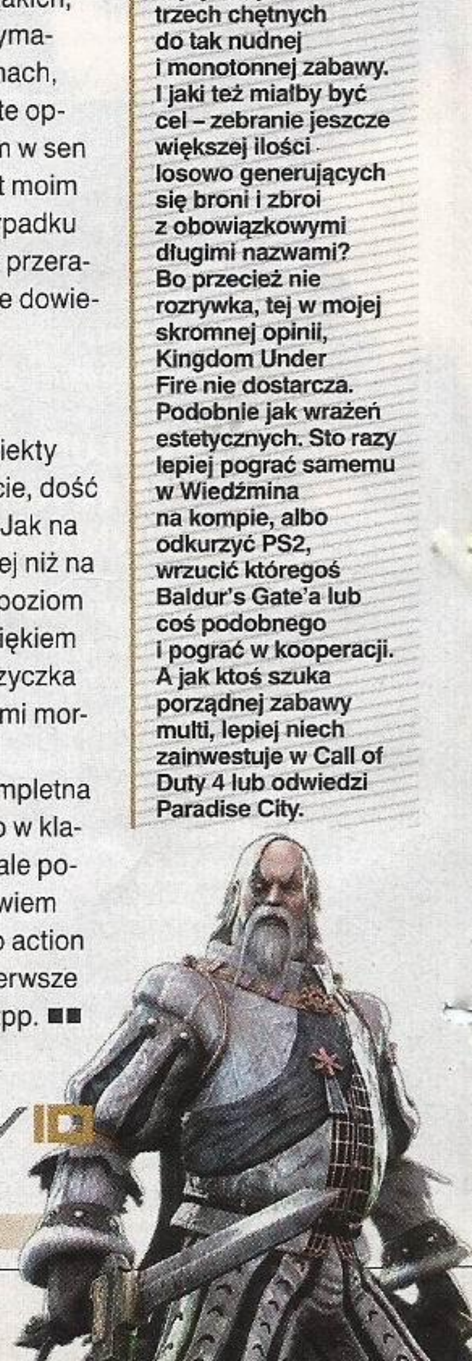
Multi Online

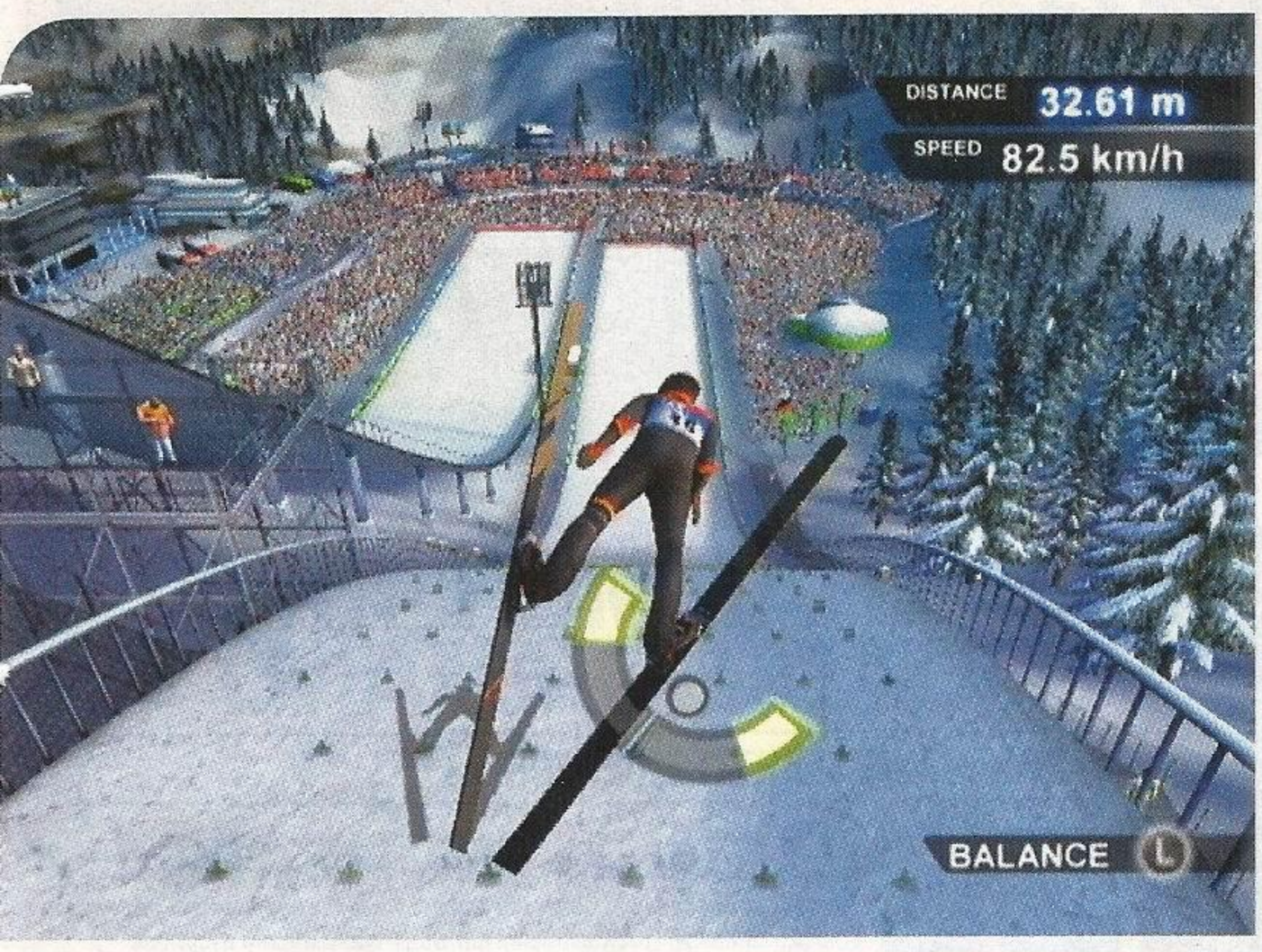
Każda gra musi mieć multi online, więc Circle of Doom też ma. Dla czterech dzielnych wojowników, którzy wspólnymi siłami będą przebijać się przez zastępy wrogów. Wiadomo, scheda po Gauntlecie, czwórka najlepsza jest nie tylko do brydża. Zastanawiam się tylko, jak znaleźć trzech chętnych do tak nudnej i monotonnej zabawy. I jaki też miałby być cel – zebranie jeszcze większej ilości losowo generujących się broni i zbroi z obowiązkowymi długimi nazwami? Bo przecież nie rozrywka, tej w mojej skromnej opinii, Kingdom Under Fire nie dostarcza. Podobnie jak wrażeń estetycznych. Sto razy lepiej pograć samemu w Wiedźmina na kompie, albo odkurzyć PS2, wrzucić któregoś Baldur's Gate'a lub coś podobnego i pograć w kooperacji. A jak ktoś szuka porządnej zabawy multi, lepiej niech zainwestuje w Call of Duty 4 lub odwiedzi Paradise City.

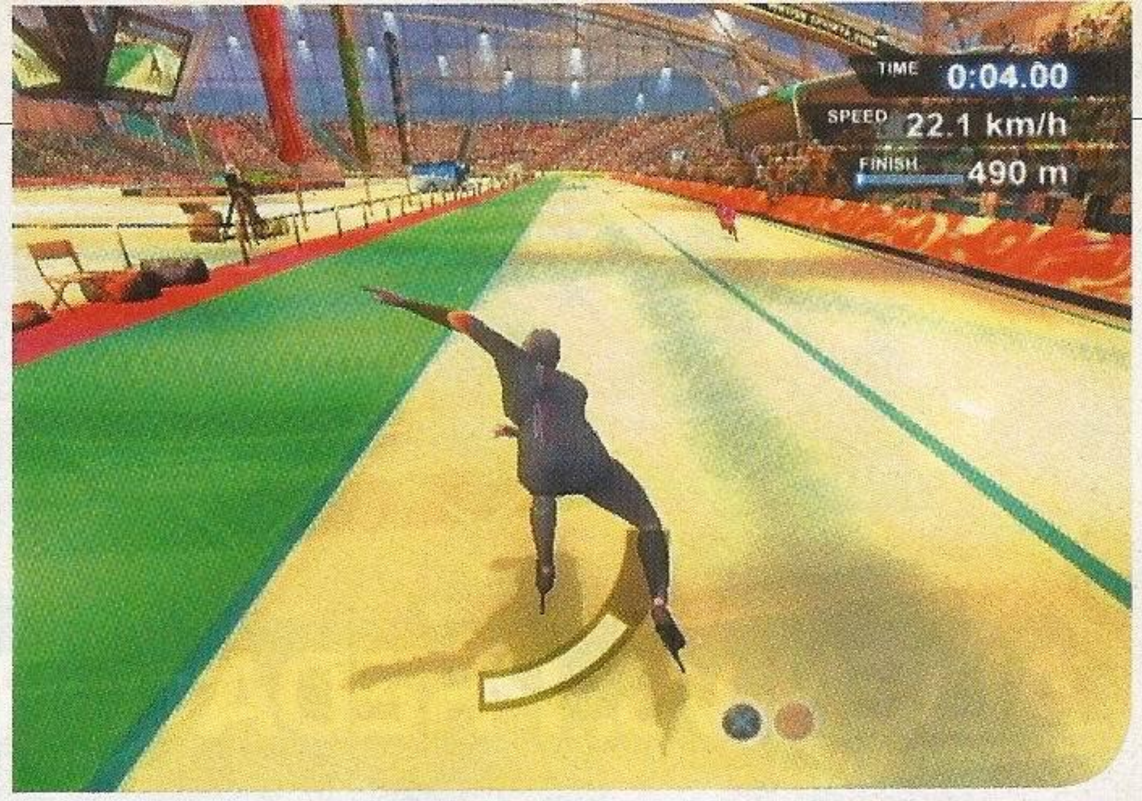
OCENA 4.5/10

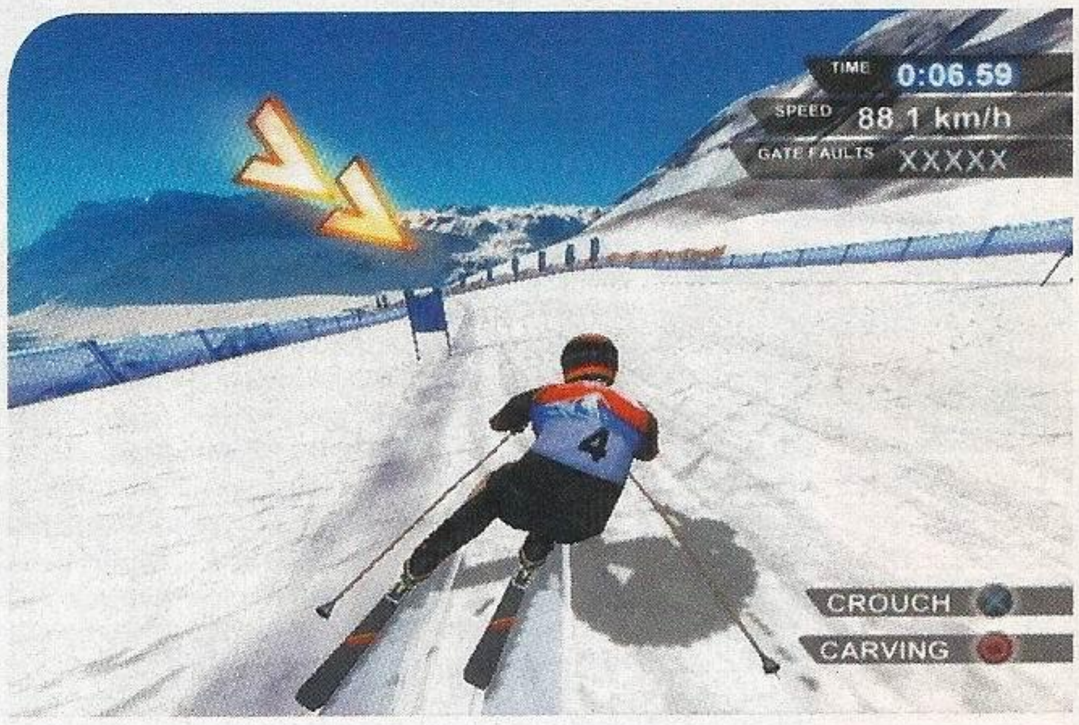
➕ DŁUGIE GODZINY SIEKANIA I ŁAŻENIA...
➖ NIESTETY STRASZNIE NUDNEGO

TYLKO DLA FANÓW KUF. SĄ TACY?









WINTER SPORTS 2008
THE ULTIMATE CHALLENGE

ZIMA JAKAŚ TAKA NIJAKA, ZABAWA TEŻ

txt: MARCELLUS

PS2 | Wii

- Wydawca: RTL
- Producent: 49 Games
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Wstyd się przyznać, ale jak odpaliliśmy wersję na Wii i zaczęliśmy skakać, to 4 godziny biliśmy rekordy (Mac skoczył aż 133,34!). Ta gra jest brzydka, nudna i oferuje to samo, co jej poprzednicy 20 lat temu, ale te skoki...

Niezbyt często zaglądamy do hipermarketowych koszy z grami z lig okręgowych, do których należy **Winter Sports 2008**. Być może niektórzy z Was kojarzą gry firmowane przez niemieckiego molocha medialnego RTL, choćby skoki narciarskie, które kilka razy już w N+ gościły. Tu również można poskakać, ale oprócz tego popróbować wielu innych dyscyplin zimowych. Jakby same w sobie nie były nudne, twórcy uczynili je jeszcze bardziej monotonnymi – na PS2 radzę nawet nie podchodzić, na Wii jest lepiej, bo jednak wysiłek fizyczny uwalnia hormon szczęścia – endorfinę, co przekłada się na większą radość z zabawy..

→I DUŻY WYBÓR?

Piętnaście zimowych dyscyplin, brzmi nieźle, prawda? Tylko brzmi, w akcji sprawdzają się o wiele gorzej. Na początek jest narciarstwo alpejskie – zjazd, super gigant, slalom i slalom gigant. Różnią się oczywiście gęstością ustawienia bramek oraz samą trasą, niestety dla każdej z dyscyplin została przygotowana tylko jedna, co sprawia że jeżdżenie nudzi się bardzo szybko. Nie pomaga fakt, że sterowanie jest takie sobie, a grafika wypada bladziutko.

Dalej są skoki na średniej i dużej skoczni. Na początku łatwe, bo wiatr w ogóle nie przeszkadza, ale na dwóch najwyższych poziomach trudności ciężko jest oddać choćby dwa równe skoki – gdy wieje z boku zaraz po wyjściu z progu skoczka znosi w lewo lub prawo i naprawdę ciężko jest utrzymać równowagę. Gdy wieje z tyłu to nawet najlepsze wyjście z progu nie pomoże – zaraz za bulą skoczek gwałtownie traci wysokość.

Potem jest bieg narciarski (nie ma niestety biatlonu) – trzy okrążenia na jednej trasie, trzeba wykazać się odrobiną planowania, bo biegacz bardzo męczy się sprintując i po utracie staminy zaczyna wlec się jak ślimak. Z pomocą przychodzą górki, z których zjeżdżając odzyskuje siły. Po pierwszym biegu miałem już wszystko obcykane.

Czas na moje nemezis – łyżwiarstwo szybkie na 500m i 1500m, na początek jest mashowanie przycisków (wreszcie!), potem zabawa zmienia się w grę rytmiczną – trzeba naprzemiennie wduszać przyciski odpowiedzialne (lub machać wiilotem lub gruszką) za lewą i prawą nogę. Tempo zmienia się na prostych i zakrętach i niby nie jest to jakoś mega trudna konkurencja, ale mi jakoś nigdy nie wychodzi i zawsze przegrywam.

Łyżwiarstwo figurowe – standardowe wciskanie przycisków przelatujących przez specjalne pole. Nuda... Podkład zawsze jest taki sam, sekwencje przycisków nie są wymagające, postać łyżwiarki wygląda marnie, a lód jest szary. Lepiej oglądać Gwiazdy tańczą na lodzie, przynajmniej dialogi są konkret...

Curling – niszowa dyscyplina sportu, tak zwane „ślizganie czajników". O dziwo wypada zdecydowanie najlepiej, bo grafika nie przeszkadza, a podczas gry trzeba wykazać się odrobiną strategii i precyzji.

Bobsleje – czwórki mężczyzn i dwójki kobiet. Różnicy nie zauważyłem. Trzeba sterować tak, żeby trzymać się pomiędzy liniami na zakrętach i nie obijać się o lodowe bandy dzięki czemu rośnie prędkość. Dość trudne, bo bobsleje są dużo cięższe i mniej sterowne niż...

Sanki i skeleton – jedyna różnica jest taka, że na sankach zjeżdża się na plecach nogami w przód, a w skeletonie głową w przód na brzuchu. Uczucie prędkości jest jednak w miarę podobne. Da się przeżyć, ale, niestety – tor jest tylko jeden dla wszystkich dyscyplin polegających na zjeżdżaniu lodową rynną, więc można się znudzić.

I to już wszystko. Wspominałem na początku o piętnastu dyscyplinach, ale w rzeczywistości jest ich mniej, do piętnastki ciągną takie rzeczy, jak różne rodzaje zjeżdżania z górki na nartach, czy rozmiary skoczni.

→I BIEDA Z NĘDZĄ

Większość zawodów daje się łatwo opanować, choć skok przy przejściu na kolejne poziomy trudności jest dość duży, co może w pewnym momencie zniechęcić do zabawy. O ile oczywiście wcześniej nie zrobi tego sama natura zimowych sportów, bardzo przeciętna grafika – wyprane kolory, słabe tekstury śniegu, przeciętne modele postaci... Oraz oprawa dźwiękowa na czele z parą dwóch zabawnych komentatorów, którzy wprawdzie niezupełnie zajmują się opisywanie zmagań, za to rzucają całkiem śmieszne w swej głupocie teksty

W niektóre dyscypliny grało mi się przyjemnie, starałem się nawet pobić kilka rekordów, ale ogólnie jest to bardzo przeciętna pozycja tak gdzieś na dwa wieczory pomimo trybu kariery oraz zadań do wykonania (w stylu pobicia jakiegoś czasu, czy wykonania perfekcyjnego startu – niełatwe). Nawet ambicjonalne podejście nie zmienia bowiem tego, że gra jest zdecydowanie za mało rozbudowana – gdyby w każdej z dyscyplin dało się rozegrać przynajmniej kilka zawodów lub cały sezon, na różnych trasach, skoczniach, torach... Ale to niskobudżetowa i przez to tania gra, więc nie można wymagać za wiele. No i lepiej wypróbować ją na Wii lub w ostateczności na pececie – przynajmniej zaoszczędzicie trochę grosza. ■■

Gdzie to sprzedają?

Próżno szukać na anglojęzycznych stronach jakichś obszerniejszych informacji o tej grze. Przecież żaden angol czy jankes nawet nie spojrzy na grę o sportach zimowych. Kojarzycie jakiegoś angielskiego sportowca, który rządziłby w którejkolwiek z zimowych dyscyplin? Ja pamiętam tylko skoczka o przydomku „Orzeł" – niejakiego Eddiego „The Eagle" Edwardsa, który skakał na długo przed Małyszem, w czasach, gdy styl V dopiero zaczynał dominować na narciarskich skoczniach, ale określenie „rządził" mało do niego pracuje. Był raczej maskotką. Ale może w Polsce, Niemczech, Austrii, Czechach, na Słowacji i w krajach Skandynawskich ktoś Winter Sports 2008 kupi.

SZCZOTKOWANIE LODU Może i wygląda to głupio, ale podobno wcale nie jest łatwe, a na dokładkę cholernie męczące. Wiem z dobrego źródła, w Polsce są ludzie, którzy w to grają. Niewiarygodne, ale prawdziwe.

OCENA 5.5/10

+ CURLING JAK KTOŚ LUBI, NIEZŁE STEROWANIE NA WII
– PASKUDNA GRAFIKA, POWTARZALNOŚĆ I MONOTONIA

TYLKO DLA FANÓW

ALIEN VS. PREDATOR: REQUIEM

KOSMICZNY WOJOWNIK KONTRA ZGRAJA OBCYCH

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Sierra
- Producent: Rebellion
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Gdzieś przeczytałem, że ekipa Rebellion to specjaliści od klejenia gier w rekordowym czasie – AvP2 powstało w niecałe sześć miesięcy, co dobrze tłumaczy średni poziom tego produktu. Ja nie wiem – licencja jest mocarna, do kina pójdę, chętnie bym pograł w coś porządnego. Kicha.

Realia obu filmów są chłodne. Zarówno obślinione bestie rozmnażające się za pośrednictwem ludzkich nosicieli, jak i łowca nie potrafiący zaparkować swojego pojazdu na Ziemi, mają swoich fanów. Widziałem te filmy, jasne. Widziałem też jednak porażkę, jaką okazał się crossover miksujący Obcego i Predatora, czyli film o ekspedycji ludzi do świątyni, w której co ileś set lat mają miejsce krwawe jatki. Trochę bzdura. Niedawno dane mi było obejrzeć trailer drugiej części tego obrazu. Ostro, aż zaniemówiłem. Gdy na PSP odpalałem grę na licencji, miałem nadzieję na dużo. Ocena jednak jest nader widoczna, prawda?

Toporne menu nie wróży niczego dobrego. Jak nietrudno się domyślić, wcieliłem się w rolę łowcy. Sterowanie jest w miarę proste, ponieważ zrezygnowano z oddania graczowi całkowitej kontroli nad kamerą. L i R służą do rozglądania się na lewo i prawo, a wciśnięcie ich obu na raz centruje obraz i lockuje celownik na potencjalnych celach. Predzio umie też zaatakować maksymalnie drętwym combosem, strzelić laserem, wspiąć się na drzewo (oczywiście nie każde), automatycznie przeskoczyć rozpadlinę. Największym i teoretycznie najatrakcyjniejszym dodatkiem są tryby wizyjne. Przełączając się między nimi na krzyżaku da się zauważyć niewidoczne normalnie obiekty, takie jak zalążki obcych, czy pola magnetyczne. W domyśle miały one jednak pomagać w orientacji nocą. Oczywiście wyszła z tego cienka kiszka, ponieważ efekt zmierzchu i samej nocy wypada bardzo sztucznie. Widoczność wcale nie spada, a po prostu teren oklejony jest ciemniejszymi teksturami.

Przebijanie się przez totalnie nijakie i beznadziejnie oklepane miejsca nie spowodowało u mnie szybszego bicia serca. Lokacje są niewielkie, liniowe, sztampowe. Na początku akcja dzieje się w lesie i z bliska widać jak tragicznie przygotowane są krzaki stworzone z dwóch rozmazanych bitmap na krzyż. Oka nie cieszą też strumyki wody przecinające drogę tu i ówdzie. Przesuwająca się tekstura – łał. Jedyne, co mi się spodobało w kwestii wizualnej, to efekt niewidzialności bohatera. Klimatycznie i przekonująco to wypada, niemal jak w filmie postać minimalnie przepuszcza światło załamując je. Oczywiście używanie tego gadżetu jest totalnie bez sensu, ponieważ to, że ludzie predka zobaczą, niewiele zmienia. Zaczynają głupio gadać i biegać bez sensu przewracając się o byle przeszkodę. Wrzucenie homo sapiens do gry miało dodać jej dramatyzmu, ponieważ Łowca domyślnie broni ich przed Obcymi. W rzeczywistości wypadło to nijako. Czasami wyskakiwał czarny robal na ludka, a ja miałem zapobiec tragedii. Jak się okazywało na końcu planszy, za zgon człowieka odejmowane jest sto punktów. Z kilku tysięcy za przejście misji. Żenujące.

W zasadzie nie wiem, do kogo jest ta gra skierowana. Gdybym był wielkim fanem obu uniwersów, oszalałbym widząc nieudolne próby przeniesienia ich na mały ekran. Walka jest słaba, eksploracja nawet nie zasługuje na takie określenie. Łażenie – brzmi celniej. Unikajcie Alien vs. Predator Requiem jak krwi Obcych. ■■

OCENA **5.0/10**

+ KULTOWA, JAK ZAWSZE, POSTAĆ PREDATORA... I TO WŁAŚCIWIE TYLE
▩ CAŁA GRA JEST MAKSYMALNIE PRZECIĘTNA

TAK BARDZO OBCY...

WARHAMMER 40000 SQUAD COMMAND

DYNAMICZNIE I TAKTYCZNIE. BOMBA

txt: qsh

PSP

- Wydawca: THQ
- Producent: Red Lynx
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Mnie również Warhammer przypadł do gustu i to nie tylko dlatego, że kiedyś czytałem książkę osadzoną w tych realiach, ale głównie dlatego, że to po prostu świetna produkcja. Szkoda, że na PSP nie ma zbyt dużego zróżnicowania gatunków, ale może właśnie ten fakt pozwala spojrzeć przychylnym okiem na takie zabiegi, jak dynamiczny i taktyczny RPG. Mega opancerzeni goście z wielkimi giwerami muszą budzić szacunek, ale ci słabsi na polu walki również potrafią być przydatni, szczególnie, gdy wyposaży się ich w zabójczego shotguna, albo dalekosiężną snajperkę. Niestety, zabrakło mi tego, by przed walką móc rzucić okiem na mapę. Przez to nieco trudno przewidzieć, jakie gadżety wziąć do walki. Poziom trudności sprawił, że nie raz klątem, bo dałem się złapać na podręcznikowe błędy początkującego stratega. Warto sprawdzić przed zakupem, bo to naprawdę bardzo ciekawa i zajmująca pozycja.

Ot tak – wciąż można narzekać na małe zróżnicowanie gier pojawiających się na PSP. Tylko po co? Nie lepiej wziąć się za coś pożytecznego i po prostu przebić się przez napchanego rozrywką i bardzo ciekawymi rozwiązaniami turowego Warhammera akcji? Jak poradzono sobie z połączeniem tych dwóch wydawałoby się sprzecznych wizji zabawy? W bardzo prosty sposób, który – mam nadzieję – zostanie podchwycony i w jakiś sposób pociągnięty w kolejnych produkcjach, a który z przyjemnością Wam opiszę.

Pod nieomylne rozkazy gracz dostaje się zawsze sześć jednostek z kilku klas. Na początku są to gwiezdni marines. Goście opisani są raptem dwoma statystykami, czyli zdrowiem i punktami akcji. Pierwsze określa oczywiście ile obrażeń wojak może przyjąć na plecy, klatę i inne części ciała zakute w pancerz. Druga wartość wskazuje odległość, jaką pokona jednostka w turze. Ogólnie jest to około dwudziestu z pewnymi wahaniami. Najlepiej zobrazuję to przykładem. Najeżdżam kursorem na gościa i go zaznaczam, następnie ciągnę zieloną linię, po której ów pan przejdzie. W pewnym momencie linia ta zmieni kolor na czerwony. To znak, że po zmianie koloru nie można już wykonać nawet podstawowej akcji, czyli ostrzału ze standardowego karabinu. Wraz z postępem odblokowują się coraz lepsze fuzje. Część z nich jest ciężka i redukuje ilość kroków, inne mają większy zasięg lub zadają duże obrażenia. Ekwipunek wybiera się przed każdą z piętnastu misji z prostego i przejrzystego menu. Sterowanie wymaga kilkunastu minut wprawy, a po takim czasie nie kryje już praktycznie żadnych tajemnic. Zresztą wszystkie i tak wyjawione są w tutorialu.

Nie mam pojęcia, w którym momencie następuje efekt odkurzacza, ale działa. Łatwo wsiąknąć w system, który naprawdę jest zbalansowany i daje masę satysfakcji. Poziom trudności nie jest wcale niski. Cele misji są dość jasno określone, ale z nie odkrytych jeszcze terenów często przybywa wrogie wsparcie, co komplikuje i podgrzewa sytuację na polu bitwy. Jak wspomniałem, walka jest turowa. Fajna jest technika zostawiania swojej jednostki w stanie czuwania na turę przeciwnika. Znaczy to mniej więcej tyle, że gdy adwersarz wejdzie w zaznaczone pole, czujny żołnierz ostrzela jego pozycję. Kombinowania jest cała masa, szczególnie w późniejszych misjach. Owszem, są one opisane słowami, ale brakuje mapki w menu, by podejrzeć wrogie formacje. Rekomendowane wyposażenie najczęściej okazuje się też optymalnym, ale jeśli ktoś ceni sobie ostrzał z daleka, może wetknąć w łapy swoich marines snajperki.

Mimo relatywnie sporej liczby misji, zabawa zbyt szybko się kończy. Nie pomaga multi dla dwóch (na jednej kopii gry), by godzin zabawy zrobiło się kilkadziesiąt. To raczej szybka i dostosowana do tego sprzętu zabawka dla taktyków. Grafika jest całkiem przyjemna, a otoczenie ulega zniszczeniu, co również ma strategiczne znaczenie – nie ma szans ukrywać się wiecznie za tym samym murkiem. Animacja zacięła mi się okrutnie kilka razy, ale to drobiazg. Fani tych realiów jako plus odnotują otoczkę, prawdziwe bronie i jednostki wyjęte wprost z uniwersum Warhammer 40000. Laicy nie będą kręcić nosem. ■■

OCENA **5.8/10**

✚ MECHANIZM ZABAWY, EKWIPUNEK, A.I., DOBRZE ZBALANSOWANY POZIOM TRUDNOŚCI
▩ CZAS ZABAWY, ZNIKOMA FABUŁA, MONOTONNE MISJE

ZAJMUJĄCE, NATYCHMIASTOWE, CHOĆ KRÓTKIE NIECO

mArginesy

ZNALEZIONE POD BIURKIEM

FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2008

■ Konsola: PSP ■ Wydawca: Sega ■ Ocena: 7/10

Najlepszy menedżer piłkarski? To jasne jak słońce. Taki sam jak dwa poprzednie? Niezupełnie. W końcu w ciągu roku zdążyły pozmieniać się składy drużyn... Wiele się nie zmienia, nie dołożono nowych lig, ale za to popracowano nad czasem dotadowywania się danych. Wszystko hula płynnie, a jedyne długie przerwy występują przy doczytywaniu wyników meczy – czy to towarzyskich, ligowych, pucharowych czy międzynarodowych. Nie brakuje dłubania w statystykach drużyny, wyszukiwania i pozyskiwania piłkarzy, ustawiania taktyki i doboru zawodników na każdy mecz. Można też przygotować drużynę rezerwową. Opcji mnóstwo, łatwo się w nich zagubić, tym bardziej, że oprawa jest surowa, a tabelek zatrzęsienie. Najtrudniej być menedżerem słabej drużyny, ale może odkryjecie w sobie talent na miarę Beenhakkera?. [Miel] ■■

RAKIETĄ I MIECZEM Masy przewalających się przez poziomy robotów wszelkiej maści cieszą oczy maniaków. Szkoda, że gra się przeciętnie.

DYNASTY WARRIORS GUNDAM

txt: GANON

X360 | PS3

- Wydawca: Namco Bandai
- Producent: Omega Force
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Nie potrafię odnaleźć w tej grze niczego fajnego. Mechy? Jak byłem mały, to kręcił mnie General Daimos, teraz wolę rzeźników z ogromnymi kosami, potrafiących trzema ciosami zmieść setkę przeciwników. Widok mechów walczących na miecze świetlne zupełnie do mnie nie przemawia. Tym bardziej, że miejscówki są nijakie, puste, nieciekawe. Trzeba było przenieść akcję do miast, pozwolić na totalną demolkę, a mechy wyposażyć w działa plujące setkami rakiet na minutę. Tylko wtedy nie byłby to już Dynasty Warriors. Ale czy ktokolwiek powiedział, że połączenie obu serii jest dobrym pomysłem? Wyobraźcie sobie wielkie roboty walczące pod Grunwaldem. Czyż nie brzmi to idiotycznie?

CROSSOVER NIESPEŁNIONYCH MARZEŃ

Generalnie cieszyć może przeniesienie sprawnej i przyjemnej mechaniki znanej z Dynasty Warriors wprost w świat Gundam. Co prawda, nie ma mowy o nowości, innowacjach w stosunku do szablonu i formuły, który jest podstawą rozgrywki. Fundament pozostaje nienaruszony, jedyne, co ulega zmianie, to już wspomniana konwencja – gdyby nie analogiczna próba w przypadku recenzowanego w poprzednim numerze Bladestorm, poczytywałbym to za wtórność i kalkę, za wadę, w zaistniałej sytuacji sprawa diametralnie się zmienia i szanuję Koei za dobrą robotę. Obyło się bez potknięcia, ale problemów nastręcza mi co innego – adresat tej produkcji. Fani Dynasty Warriors chyba nie czują się aż tak spragnieni kontynuacji – gier z tej sagi wyszło już dziewiętnaście – by z wywieszonym ozorem czekać na DW: Gundam. Przeciętni, ceniący sobie solidne produkcje gracze, również nie skuszą się na coś tak odtwórczego, więc pozostają jedynie ortodoksyjni fani anime.

→I ROBOTY DYNASTYCZNE

Rozgrywka koncentruje się na zdobywaniu wrogich baz i odpieraniu ataków przypuszczanych na nasze fortyfikacje. Dostępnych jest kilka trybów, w tym versus, official mode oraz original mode. W dwóch ostatnich – odpowiednio – uczestniczymy w potyczkach usytuowanych w linii fabularnej anime, zaś w drugim przypadku przechodzimy misje, których scenariusz jest luźno z sagą związany. W obu jednak zadanie polega na zdobyciu bazy przeciwnika, bądź wycięciu jego oddziałów w pień. Mapy podzielone są na kolejne sekcje – bazy, które należy opanować. Dokonać można tego wyrzynając wszystkich adwersarzy na terenie danego segmentu lub pokonując strażnika, specjalną jednostkę kierującą szeregami przeciwnika na tym obszarze. A chętnych przetrącić nam kark mobile suitów jest bezliku.

Całe mnóstwa potencjalnych denatów pchających się pod miecz i lufę. Do dyspozycji mamy, prócz wielgachnego ostrza, działko kładące na łopatki wiązkami laserowymi oraz atak specjalny, który możemy uwolnić po naładowaniu odpowiedniego licznika. AI oponentów jest żenująco niskie, wyłączając może, i to tylko w niektórych sytuacjach, bossów – stoi taki zakuty łeb jedne z drugim i nieśmiało skradają się, robią podchody, kombinują, czy zamachnąć się mieczem, czy może jednak nie... Jakby wszyscy byli w jakimś letargu. Równie oszołomieni są sojusznicy, którzy potrafią się gromadzić wokół jednego z antagonistów i czekać na zbawienie, bez jakiejkolwiek reakcji. I to z obu stron. Dopóki nie wkroczymy do akcji, ich rola ogranicza się statystowania i robienia tłoku na polu bitwy.

Tradycyjnie mecha możemy podrasowac kupując nowe części po kolejnych misjach, zmieniać wachlarz ataków specjalnych etc. Po każdym wypełnionym zadaniu otrzymujemy też punkty doświadczenia, levelujemy zarówno pilota, jak i jego maszynę.

→I NIE KAŻDEMU GUNA DAM

Jak i rozgrywka, tak i oprawa graficzna należy do monotonnych. Nie uświadczmy tu ferii barw, kolorowych eksplozji, barwnych teł i tekstur. Krajobraz jest zazwyczaj jednostajny, przystosowany do kolejnych lokacji. Maszyny są wykonane porządnie, na uwagę zasługuje fakt ich obfitej ilości, ale to w końcu nowa generacja. Ogólnie obyło się bez wpadek czy kompromitacji. Muzyczka jakaś pogrywa, ale wybitnie nie wpada w ucho – nie przeszkadza, ale i zanucenie jej przyszłoby mi z trudem. Co do voice actingu, to niech za najlepszy komentarz posłuży to, iż z miejsca przełączyłem na japońskich lektorów.

Niewątpliwym plusem i bodaj największym argumentem przekonującym za ewentualnym zakupem jest możliwość kooperacji. Wtedy rozgrywka nabiera jakiegoś sensu i zwykle sprawia frajdę. Zabawa w pojedynkę mija się z celem i jeśli nie znasz jakiegoś osiedlowego fana Gundam, odradzam zakup. Monotonne te Dynasty Warriors, nudne jak z flaki z olejem, radość sprawi tylko i wyłącznie fanom, którzy zapewne oszczędzili sobie lekturę tej recenzji i dawno pognali do sklepów. ■■

MASÓWKA Roboty bite jak spod sztancy stanowią tradycyjną przekąskę przed spotkaniem z bossem. Z kolei gry w ten sam sposób produkowane są specjalnością Koei. Jakoś sobie trzeba radzić, nie?

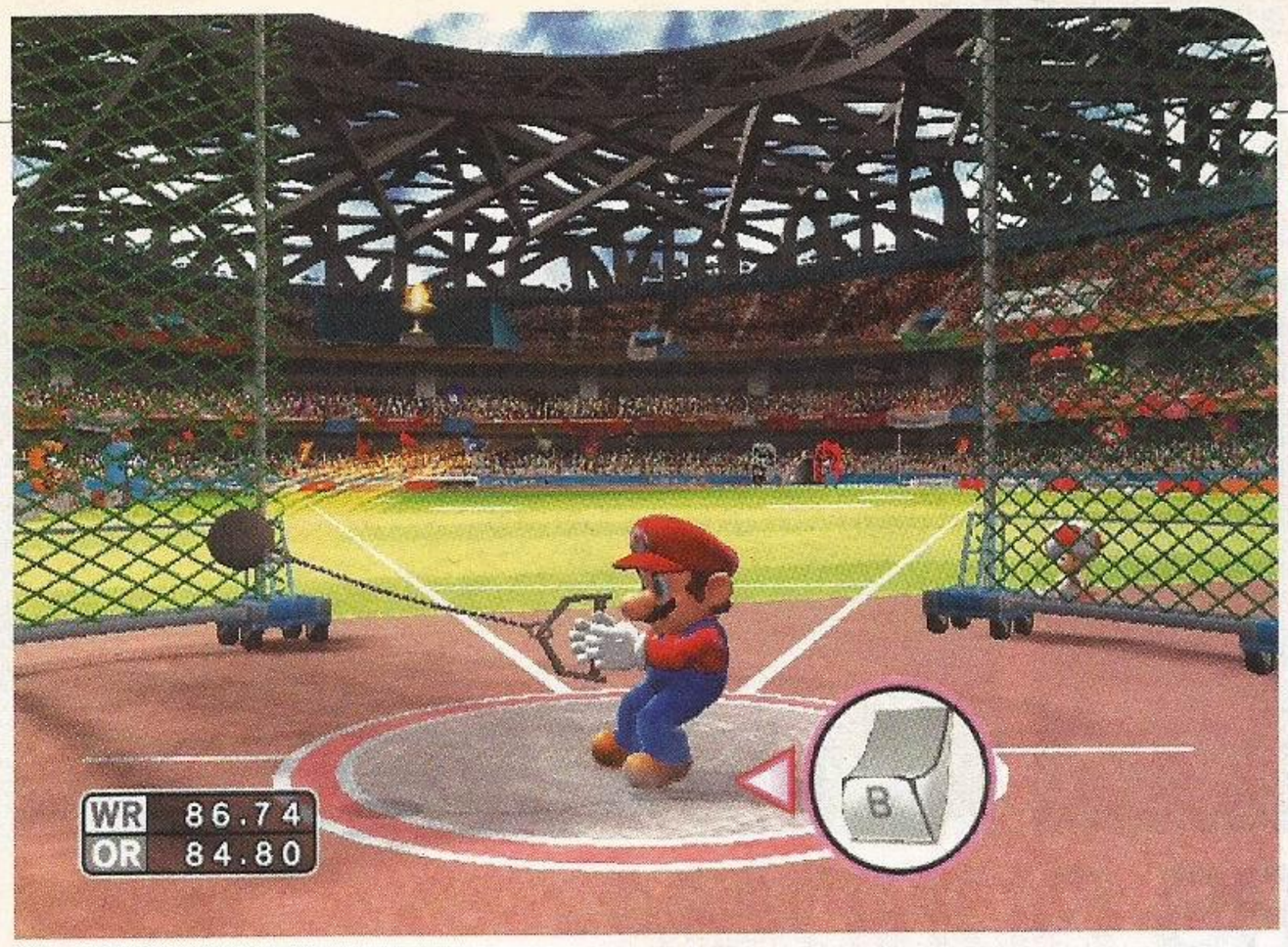
OCENA **6.0**/10

ŁAŁ GUNDAM, A NA DOKŁADKĘ DYNASTY WARRIORS! BLAH, GUNDAM, A NA DOKŁADKĘ DYNASTY WARRIORS...

DLA FANÓW JEDNEJ Z SERII. A NAJLEPIEJ OBU

Gundamów stosy!

Lista gier opartych na serii Gundam jest naprawdę imponująca! Na PieCu ukazały się trzy pozycje, mianowicie Universal Century Gundam Online, Mobile Suit Gundam Network Battle i Mobile Suit Gundam. Na kolorowym Wonderswanie pojawiły się: SD Gundam G Generation: Gather Beat, Gather Beat 2, SD Gundam G Generation: Monoeye Gundams, Mobile Suit Gundam Seed oraz Gundam Strike Force Go!!!: Stairway to the Destined Victory: Worldwide Edition. Na NES ukazała się, o dziwo, tylko jedna produkcja osadzona w świecie znanego anime. Na SNES zaś namnożyło się ich do – wydano aż 6, na PS one 10, na GC 3, na PS2 22, na PS3 już dwie, podobnie jak na Wii. Również Sega dostała za swoje – osiem epizodów na Saturnie, jedynie cztery na DeCeku. Microsoft jakoś został oszczędzony, bo na X360 do tej pory ukazały się dwie gry traktujące o tym gigantycznych maszynach. O kieszonsolkach nawet pisać nie będę, bo jest tego drugie tyle.



RÓŻNORODNOŚĆ Mario i Sonic nieco przełamują schemat mashujących gier olimpijskich – dyscyplin jest naprawdę sporo, sterowanie nie zawsze jest banalnie proste, więc dzieci nie zawsze wszystko zrozumieją, ale na pewno przyciągnie je bajecznie kolorowa oprawa i sympatycznie postacie.

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Ta gra podoba mi się znacznie bardziej niż Kaxiemu, nawet pomimo (a może właśnie dlatego?), że zaangażowano do zabawy bohaterów ze świata Mario i Sonica, na których – powiem szczerze – coraz mniej chce mi się patrzeć. Bardzo podoba mi się obecność zarówno prawdziwych dyscyplin rządzących się swoimi prawami, jak i w osobnym trybie sportów „fantastycznych", wymyślonych dla potrzeb tej gry. Do Wii po prostu trzeba dokupić drugiego wiilota.

KONIEC ŚWIATA MUSI BYĆ JUŻ TUŻ ZA ROGIEM

Rywalizacja między flagowymi postaciami odwiecznych konkurentów – Nintendo i Segi – sięga głębokich lat dziewięćdziesiątych, co dla części czytelników zapewne jest zamierzchłą przeszłością. Kiedyś konsola nie mogła istnieć bez platformowego symbolu – maskotki, którymi wtedy byli Mario i Sonic. Tytuł, który połączyłby te dwa uniwersa, istniał tylko w wyobraźni co bardziej szalonych graczy. Niektórzy pewnie nie podejrzewali, że dożyją tego momentu – obie maskotki we wspólnej grze! I choć nie jest to taki skandal, jak sobie wyobrażaliśmy jeszcze parę lat temu, z pewnością to wydarzenie zostanie odnotowane w historii gier video. Swoją drogą, to również przewspaniały chwyt marketingowy. Biorąc pod uwagę, że każdy crap z hydraulikiem przebija barierę miliona sprzedanych kopii, a i ponaddźwiękowy jeż ma swoich fanów, sukces komercyjny Sega miała zapewniony od samego początku. Żądnym dolarów Japończykom jednak to nie wystarczyło, więc dorzucili jeszcze cholernie gorącą licencję – Olimpiada 2008 w Pekinie. Żaden statystyczny nabywca gier nie może się przeciwstawić takiemu miksowi. Marketingowcy obu firm chyba oszaleli z rozkoszy.

→I NIE BASIA, TYLKO KETOPROM

Czas na chwilę oderwać się o wizji Japończyków pływających w morzu gotówki i czas zająć się samą produkcją. Jak już się rzekło, jest to olimpiada. Gatunek ten charakteryzują się ciekawą cechą – zazwyczaj są to gry średnich lotów, o zasadach niezmiennych od początku istnienia, jednak i tak wszyscy naparzają w nie z szałem w oczach. I nie inaczej jest tym razem. Zapewne sprawdziliście już oceniaczkę, więc wiecie, że Mario & Sonic grą roku nie zostanie. Nie zmienia to jednak faktu, że spełnia swoje zadanie: gdy do olimpijskich zmagań zasiądą dwie lub więcej osób, poleją się łzy i pot, a zakwasy będą się utrzymywać jeszcze przez kilka dni.

Zgodnie z tradycją, w moim mniemaniu dobrą, większość dyscyplin polega na mashowaniu przycisków, co w przypadku Wii oznacza akurat machanie rękoma. Bieg na setkę potrafi nieco zmęczyć, a co dopiero pływanie na czterysta metrów stylem zmiennym. Nic dziwnego, że co jakiś czas gra proponuje przerwę. Oczywiście bezmyślne machanie kontrolerami to nie wszystko – autorzy postarali się, by trochę więcej czynników wpływało na wynik, a przez to mini-gry były nieco głębsze. I tak w sprincie bardzo istotną rolę gra moment startu, który może ustawić wynik biegu. Poza tym Mario & Sonic sprawdza również timing (rzut młotem), refleks (szermierka) czy zręczność (akrobatyka). Niestety skomplikowanie zawodów nie wyszło na dobre, siedem stron opisu sterowania średnio pasuje do imprezowych tytułów.

W sumie gracze dostają zestaw dwudziestu czterech dyscyplin olimpijskich, jednak dostęp do wszystkich przychodzi dopiero z osiągnięciami. Akurat ten pomysł nie bardzo przypadł mi do gustu – taki sposób motywacji gracza w przypadku olimpiady wydaje mi się nie do końca trafiony.

→I NIEUCZCIWE WSPÓŁZAWODNICTWO

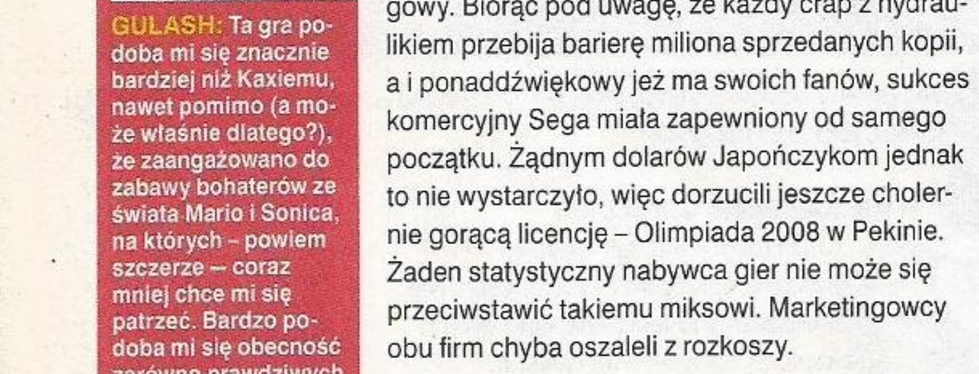
Zderzenie dwóch bogatych uniwersów skutkuje oczywiście szerokim spektrum postaci. Mario, Luigi, Daisy z jednej strony i Sonic, Shadow, Knuckles z drugiej – w sumie szesnaście postaci pogrupowanych zależnie od umiejętności. Bo, niestety, każda jest opisana czterema statystykami, takimi jak siła bądź szybkość.

Z jednej strony ma to sens, bo Sonic wlokący się jak mucha w smole wyglądałby żałośnie. Z drugiej strony w przypadku konkurowania ze znajomymi powinien liczyć się jedynie skill graczy. Na szczęście Sega pozwala na korzystanie z troszkę podrasowanych Mii-ludków. Co innego w trybie Mission, gdzie do wykonania jest sześć (dla każdej maskotki) dość trudnych wyzwań. Czasem wystarczy uzyskać odpowiednio wysoki wynik, a kiedy indziej pokonać konkretnego przeciwnika – prześcignięcie Mariem Sonica to nie lada sztuka. Idea opcji Mission może nie jest oryginalna, ale potrafi zająć na chwilę samotnika w oczekiwaniu na kolejne spotkanie z przyjaciółmi. Niestety, Sega nie dostarczyła trybów rozgrywki online, co rozczarowuje. Z drugiej strony, ściąganie rekordów z całego świata, choć jest tylko namiastką trybu online, to w przypadku olimpiady i tak świetny dodatek. Zwłaszcza, że wyniki są strasznie wyśrubowane i wejście choćby do pierwszej pięćsetki może stanowić powód do dumy.

Mario & Sonic to gra, której sporo można zarzucić. Przekombinowane mini-gierki, brak online i taka sobie oprawa na pewno nie przemawiają na jej korzyść. Mimo to nie skreślałbym jej tak od razu. Jeśli kupiliście Wii specjalnie dla rozgrywek ze znajomymi bądź rodziną, powinniście rozważyć produkt Segi. Może nie jest tak śmieszny jak Raving Rabbids 2, ale potrafi lepiej zmotywować do zagrania „jeszcze jeden raz". Atmosfera olimpiady się udziela, nawet gdy zamiast sportowców rywalizują maskotki dwóch japońskich firm. ■■

Pekin 2008

Ciekawostkę stanowi tryb przygotowany specjalnie dla miłośników olimpiad. W specjalnym menu można dowiedzieć się wielu ciekawych i zabawnych rzeczy o sportowcach, greckich i współczesnych igrzyskach, a także szczegółowo o tych najbliższych, w Pekinie. Jednak by uzyskać dostęp do tych informacji, trzeba wygrać prostą mini-gierkę. W sumie jest ich pięć i nie są szczególnie trudne czy pomysłowe, ale zawsze to trochę rozrywki więcej. Choć fakt, że momentami wydają się lekko niedopracowane. Traktuję je jednak tylko jako malutki i miły dodatek, o którym szybko się zapomina.



POT I ŁZY Takie gry stworzone są do rywalizacji twarzą w twarz, więc nie boli brak online, a możliwość ściągania rekordów z sieci daje pojęcie o własnych możliwościach.

OCENA 6.8/10

+ W MULTI ZAWSZE ZABAWNA. UAKTUALNIENIA REKORDÓW
- SPORO SZCZEGÓŁÓW, KTÓRE POWINNY BYĆ WYKONANE LEPIEJ

OLIMPIADA ZAWSZE ZNAJDZIE AMATORÓW

MOTOGP 07

NAWET VALENTINO ROSSI MIAŁBY PROBLEMY

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: No nie wygląda to jakoś super, ale da się pograć... Tylko w jakim celu? poprzednie wyścigi firmowane przez Namco, są znacznie lepsze, a pewnie i tańsze. Nie polecam.

To gra wyłącznie dla zagorzałych fanów motocykli. I to takich, którym nie przeszkadza fakt, że **MotoGP 07** jest paskudnie brzydkie. Jasne, możliwości PS2 nie ma co porównywać do next-genów, ale w tym wypadku jest jeszcze gorzej – może na PS one taka grafika wyrwałaby mnie z butów (tak gdzieś koło roku 1998). Poprzednie gry z tej serii wyglądały o wiele ładniej, ale też zmienił się wydawca (z Namco na Capcom), a co za tym idzie także developer – wcześniej MotoGP na PS2 powstawało w wewnętrznych studiach twórców Tekkena, dla żółtoniebieskich grę starali się skodować włoscy specjaliści od wyścigów – ekipa Milestone (między innymi niezłe Alfa Romeo Racing Italiano na Xboxa i PS2). Starali się, bo jak już wiecie, grafika im się wybitnie nie udała – przeciętne modele motocykli, słabo wyglądający jeźdźcy, biednie wyglądające trasy i ich otoczenie.

→I ARCADE CZY SYMULACJA?

Milestone zdecydowanie postawili na to drugie, choć nacisk chyba położyli nieco za duży. W porównaniu z MotoGP na Xboxa, w którym jeździć się dało z przyjemnością, tutaj odpalenie symulacji polecam tylko prawdziwym zapaleńcom. Opanowanie maszyny w zakręcie zdecydowanie nie należy do rzeczy łatwych, warto nauczyć się dodawać gazu i hamować prawym analogiem, zwykłe duszenie przycisku odpowiedzialnego za gaz bardzo szybko może skończyć się uślizgiem tylnego koła i wywrotką. Poza tym na wyższych poziomach trudności uzyskanie czasów, które pozwalałyby stanąć w pierwszej linii na starcie wyścigu graniczy z cudem. Gdyby w trakcie prawdziwych zawodów MotoGP, których przecież gra jest odzwierciedleniem, ktoś uzyskiwał takie czasy, jakie tu są wymagane, zwycięstwo miałby w kieszeni, a na każdy okrążeniu odsadzałby przeciwników o kilka dobrych sekund.

Jak w każdej szanującej się symulacji hamować można zarówno przednie, jak i tylne koło, a także, co oczywiste – oba. Trzeba się tego nauczyć. Wduszenie przedniego hamulca może się skończyć tym, że tylne koło zacznie wyprzedzać przednie i ciężko to skorygować, zaś manewr odwrotny w trakcie pokonywania zakrętu niemal na bank zakończy się upadkiem. Zresztą na motocyklu generalnie nieco za późno jest na hamowanie, gdy już złoży się maszynę w zakręt.

Arcade daje więcej swobody, ale w rozkoszowaniu się nieco mniej wymagającą jazdą przeszkadza paskudna oprawa – **MotoGP 07** nie jest najlepszym wyborem dla kogoś szukającego efektownej rozrywki.

→I SKROMNIE I BIEDNIE

Nie znajdziecie tu zbyt wielu trybów zabawy – podstawą jest licencjonowany sezon, w którym można się wcielić choćby w Valentino Rossiego (lub stworzyć własnego jeźdźca) i walczyć na osiemnastu wiernie choć brzydko odwzorowanych torach. Oprócz tego standardzik – qucik race i multi dla dwóch na split screenie. Online? Brak. No i są jeszcze challenge, 100 prób w stylu licencji znanych z serii Gran Turismo. Tylko dla wytrwałych...

Może i jest to gra niezła pod względem odwzorowania jazdy na motocyklach wyścigowych, ale brakuje jej ogłady. Jeżeli Milestone utrzymają poziom symulacji, a poprawią oprawę i dorzucą online oraz jakieś fajne tryby, następna część może być OK. Ale za bardzo bym na to nie liczył. ■■

OCENA 5.7/10

+ DOBRY, ALE BARDZO WYMAGAJĄCY SYSTEM JAZDY
− PRZEPASKUDNA GRAFIKA, SŁABE TRYBY GRY, POZIOM TRUDNOŚCI

JEDYNE W SWOIM RODZAJU NIE ZNACZY DOBRE

VIVA PIÑATA: IMPREZOWE ZWIERZAKI

ZLOKALIZOWANO! Gra dostępna jest po polsku, ale to zrozumiałe – jeśli przeznaczona jest do rozrywki familijnej, nie było innego wyjścia. Mamy nadzieję, że Microsoft zlokalizuje nam również Too Human i Alana Wake.

txt: BLIZZARD BEAST

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Krome
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Przy pierwszej grze spod szyldu wypchanych słodyczami maskotek można było się miło bawić wraz z pociechami, które zapewne szybko zasnęłyby patrząc na kolorowe pinaty, ale niewiele rozumiejąc z tego, co dzieje się na ekranie. Druga jest zbiorem nieudanych wyścigów i minigier, omijajcie ją.

WYOBRAŹCIE SOBIE, ŻE TWÓRCY TEJ GRY TO PINATY

A Wy stoicie, ściskając w rękach wielki drąg, i wznosicie go do potężnego ciosu, który rozerwie papierowe poszycie, uwalniając ukrytą we wnętrzu masę słodkości. Smak łakoci, śmiech znajomych, radość wspólnej zabawy, ogólnie – istna sielanka. Już? No, to by było na tyle, właśnie mieliście więcej przyjemności dzięki swojej wyobraźni, niż Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki kiedykolwiek Wam dostarczą na konsoli.

Ostatnie miesiące to dla maszyny Microsoftu prawdziwy zalew hitów. Bioshock, Orange Box i Call of Duty 4 to fantastyczne gry, jednak nie dla każdego. Na przykład najmłodsi raczej nie znaleźli ich pod choinką. Postanowiono przygotować więc jakąś grę, którą można byłoby wpychać klientom jako prezent dla dzieci. Ponieważ w obozie MS nawet słodka wiewiórka to wyrażający się kwieciście pijak, z braku laku bohaterami gry zostały Pinaty, znane z bardzo dobrej, choć niszowej pozycji autorstwa Rare. Tym razem do roboty zaprzęgnięto jakąś inną ekipę i o żadnej zabawie nie ma mowy.

Viva Piñata: Imprezowe Zwierzaki to party-game o dość dziwnej konstrukcji. W zależności od wybranej długości rozgrywki, rywalizacja toczy się przez kilka wyścigów, między którymi będziemy mieli wątpliwą przyjemność brać udział w konkurencjach typowych dla gatunku gier imprezowych. Wyścigi są mocno przeciętne, wybór pinaty (do wyboru całe cztery gatunki – jakaś farsa po prostu) niczego nie determinuje, niby są tu jakieś power-upy, ale i tak przydatny jest cały jeden – cieniutko. Trasy są ładne, ale co z tego, jeśli rozgrywka jest monotonna, i po trzecim wyścigu nie ma się ochoty na dalszą zabawę? Sprawę utrudnia także kamera, ktoś spie... szył się bardzo, i nie dopracował należycie tego elementu, przez co ciężko momentami powiedzieć, którędy biegnie trasa, kiedy skręcać, i czy dany krawężniczek można jeszcze przeskoczyć, czy też zatrzymamy się na nim z hukiem. Detekcja kolizji i tajemnicze stawanie dęba ni z tego i owego obrzydzi ściganie się nawet największym miłośnikom Pinat, bo po prostu nie ma sensu rywalizować w takich warunkach.

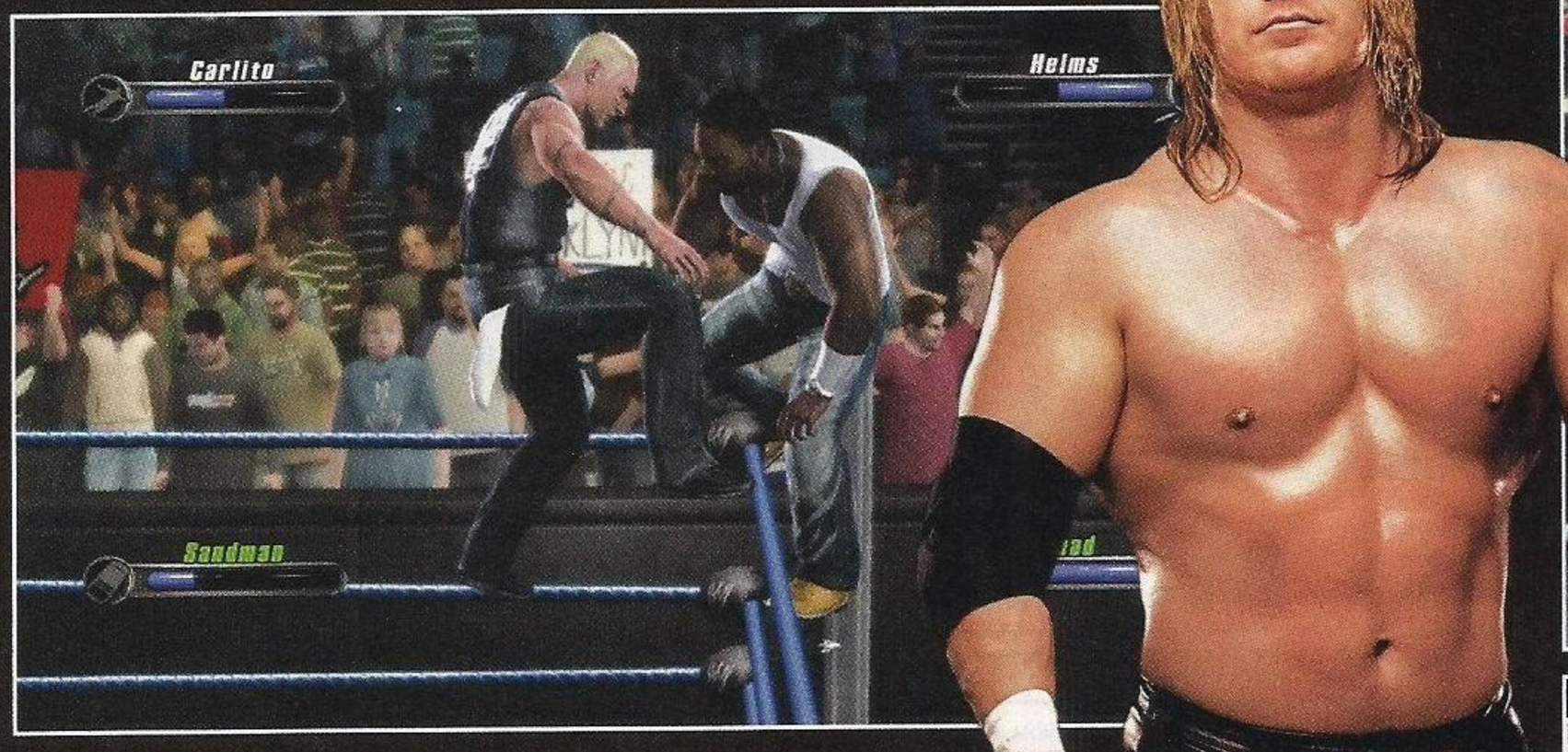
Konkurencje występujące między wyścigami, w sile trzydziestu z hakiem, są na ogół wariacjami kilku podstawowych. Z tych kilku podstawowych fajne były dwie, nie zrozumiałem kompletnie następnych dwóch, a cała reszta była tak zabawna, jak obsługa kalkulatora. Nuda, monotonia, nie wiadomo o co chodzi, system nabijania punktów to jakaś czarna magia. Opcji konfiguracyjnych brak, dostosowania poziomu trudności także (raz miażdżyłem konsolowych przeciwników, by za chwilę przegrać 30 do 1, nie mając bladego pojęcia czemu).

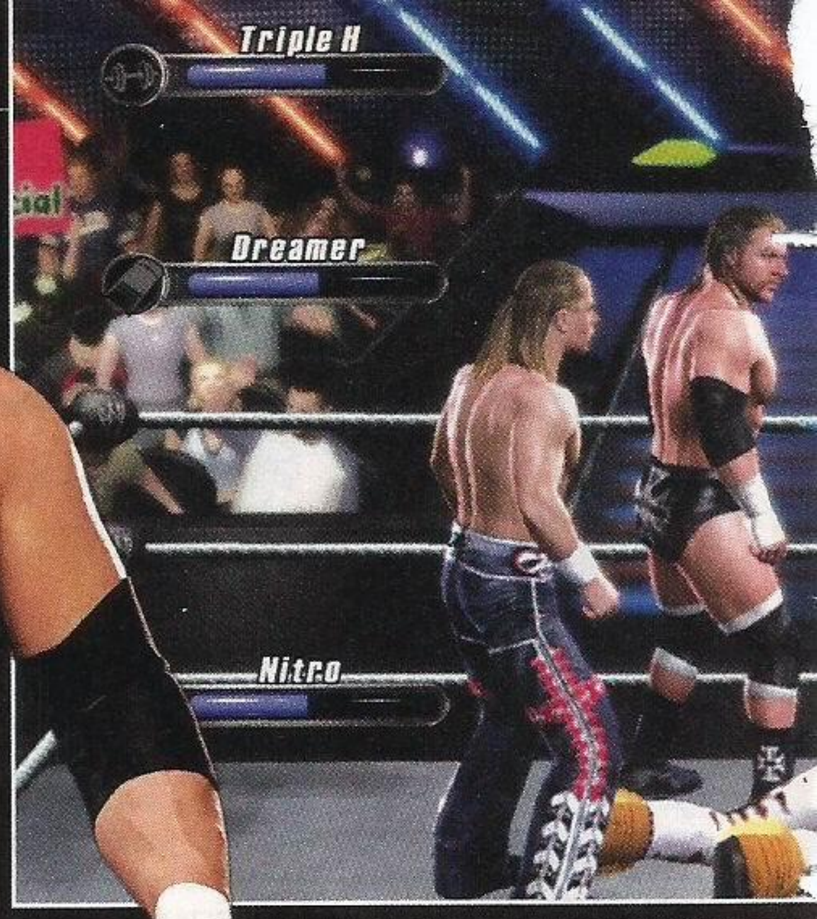
Pewnie, gra ma zalety, jak choćby fajną grafikę i dźwięk, czy fakt wydania w polskiej wersji językowej, ale co z tego? Gdybym był rodzicem, szukającym konsoli i gry dla swojej pociechy, i sprzedawca zaprezentował mi z jednej strony X360 z Imprezowymi (inaczej) Zwierzakami, a chwilę potem wysadziłby mi gałki oczne Ratchetem na PS3, nie wyszedłbym ze sklepu z produktem MS pod pachą, możecie być pewni. ■■

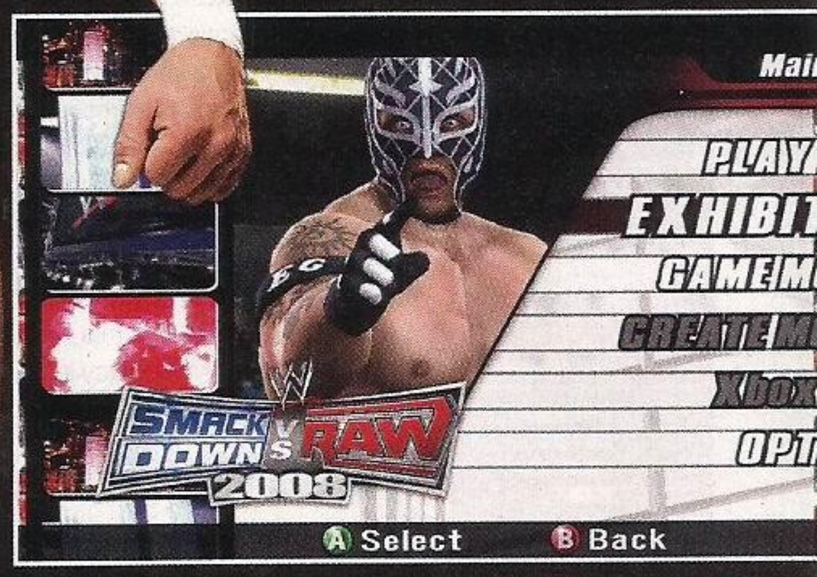
OCENA 4.5/10

+ ŁADNA OPRAWA, CHOCIAŻ TEJ GRZE NIC NIE POMOŻE
− WSZYSTKIE MECHANIZMY SĄ W JAKIŚ SPOSÓB SPARTACZONE

PINATY OMIJAĆ. STOP. RATCHETA KUPIĆ. STOP.







txt: BLIZZARD BEAST

X360 | PS3 | PS2 | PSP

- Wydawca: THQ
- Producent: Yukes!
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: Muszę przyznać, że zupełnie nie miałem ochoty grać w nowego Smackdowna. Nie obawiajcie się potencjalni nabywcy – nie dlatego, że jest słaby. Przyczyną jest moja osobista niechęć do wrestlingu zrodzona w dniu, w którym dowiedziałem się o samobójczej śmierci Chrisa Benoit i o tym, że najpierw zamordował on swoją żonę i dziecko. I pomyśleć, że przez lata byłem jego fanem... Nie będą wnikał w bezpośrednie przyczyny tej potwornej tragedii, wspomnę tylko o pladze sterydów powodujących tak zwany „steroid rage" oraz środków przeciwbólowych, jaka nieustannie trwa w WWE, co przekłada się na wniosek, że to moja i wielu rozrywka pośrednio zabiła Chrisa Benoit i jego rodzinę. Nie przyłożę do niej więcej ręki ani oka.

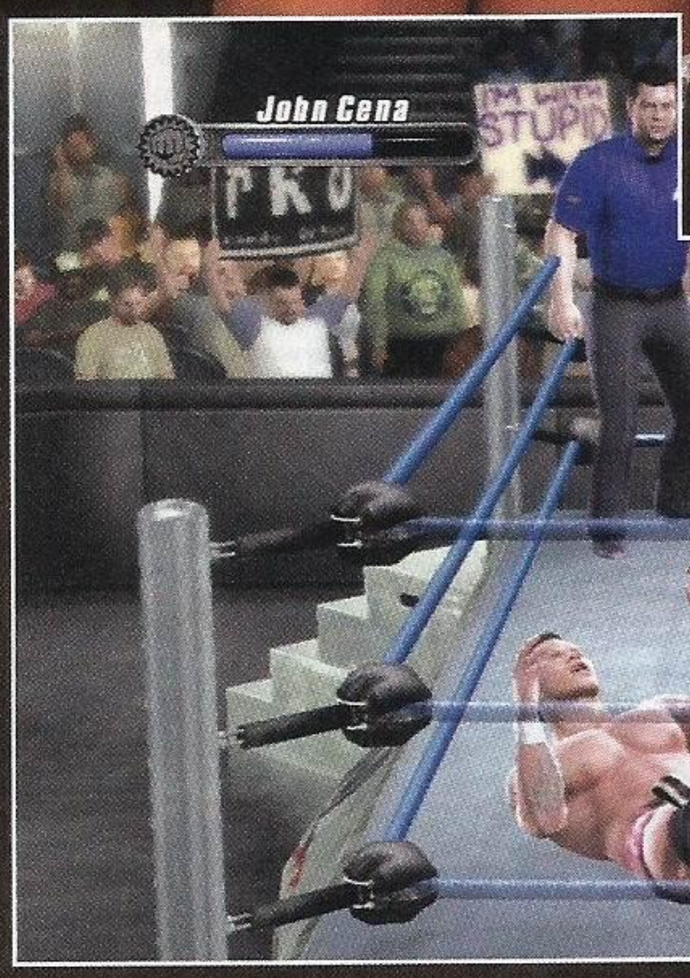
SMACKDOWN VS. RAW 2008

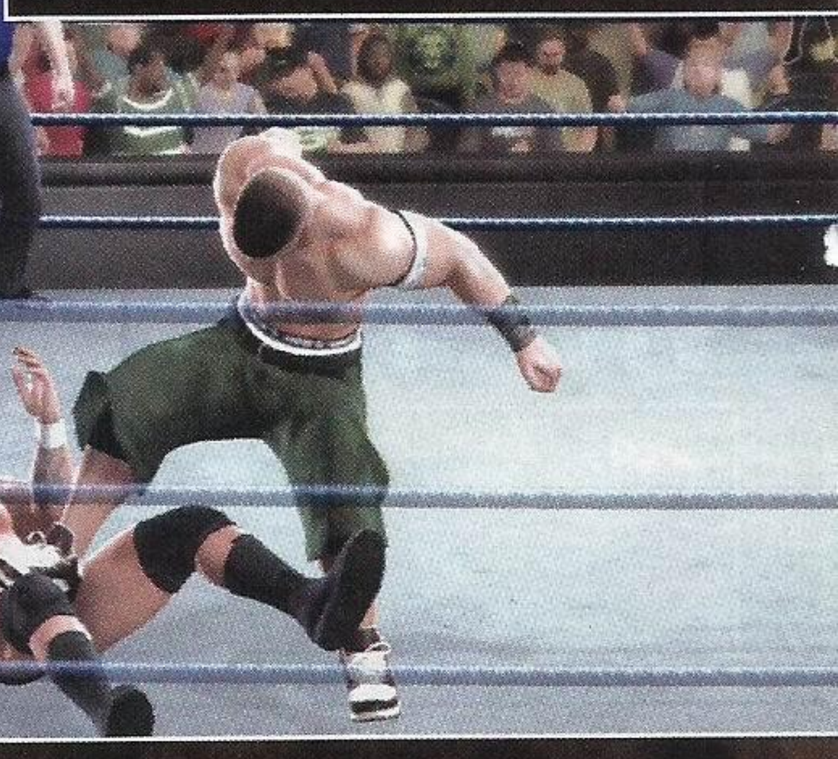
SMACKDOWN STANOWI CAŁKOWITE PRZECIWIEŃSTWO GRAN TURISMO

Wiem, mało odkrywcze, ale już tłumaczę. Gra Polyphony z każdą kolejną częścią wprowadza niewielkie nowości, jak tryb B-Spec czy możliwość cykania fotek, mimo upływających lat nic jednak nie zmienia się w samym systemie – modelu jazdy czy pudłowatych kolizjach. Ze SmackDownem jest przeciwnie, tutaj sam system walki z części na część jest zawsze przebudowywany i coraz lepszy, kuleje natomiast cała otoczka, czy to w karierze, komentarzu, detekcji kolizji czy milionie innych szczegółów. Czy coś w tej kwestii się zmieniło?

→I PRZYPUSZCZAM, ŻE WĄTPIĘ

Niestety, opisany na początku schemat cały czas ma miejsce. Także w tej edycji w samym systemie znajdziemy wiele nowości. Podstawową jest fakt wprowadzenia stylów walki, których w sumie jest w grze osiem (high-flyer, hardcore, submission, powerhouse, showman, brawler, dirty i technical). Każdy zawodnik ma przyporządkowane sobie dwa, główny i dodatkowy. Oprócz asortymentu dostępnych ciosów, style wpływają także na specjalne umiejętności, które można wywołać podczas gry, zużywając nabity pasek momentum. Przykładowo showman może ukraść finiszera przeciwnikowi, dirty dostaje boost za awanturowanie się z sędzią, a powerhouse potrafi wywołać na pewien czas tryb rampage, w którym zadawane ciosy są nieblokowalne. Także model staminy został przebudowany – teraz nie ma żadnego paska, a poziom zmęczenia można odczytać jedynie z animacji wrestlera, nadmierne zmęczenie natomiast nie powoduje już wywalania się jak kłoda na ring, a jedynie mniejszą siłę czy wolniejsze poruszanie się. Zmieniono również sterowanie – wreszcie można normalnie biegać, wychylając gałkę i trzymając RB/R1. Prawa gałka wciąż służy do wykonywania rzutów, jednak teraz Ultimate Control Moves są znacznie łatwiej dostępne. Nowy Struggle Sumbission pozwala wybrać, ile siły chce się włożyć w dźwignię (im więcej, tym większe obrażenia, ale za to męczą się dłonie wrestlera i wzrasta ryzyko wyrwania się przeciwnika). Zwolniony dzięki wprowadzeniu normalnego biegania Y (bądź trójkąt) wykorzystano do odpalania finisherów i umiejętności stylów walki, jak wspomniany tryb rampage. Przebudowany system w akcji sprawdza się świetnie i znacznie lepiej oddaje charakter zmagań na ringu.

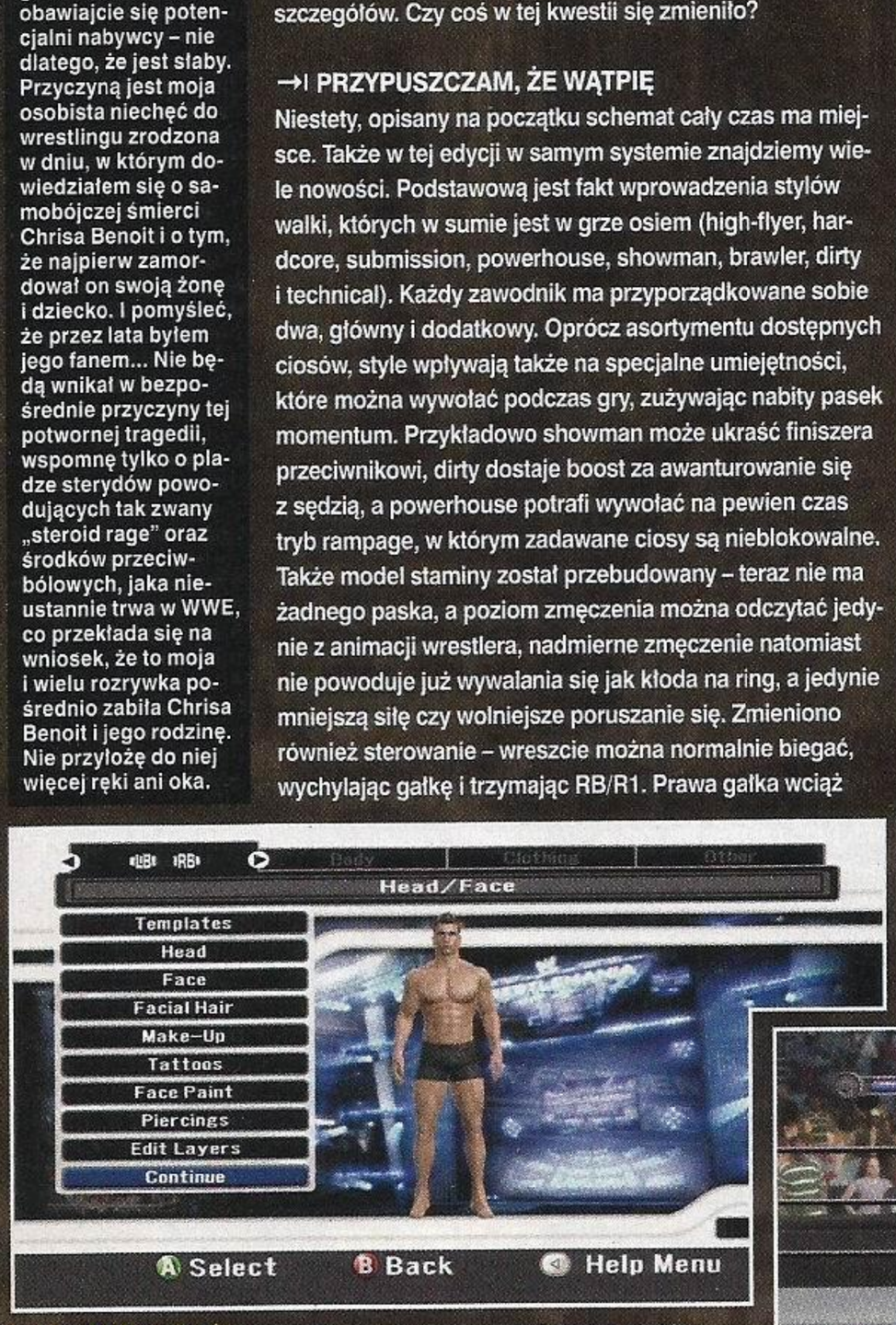




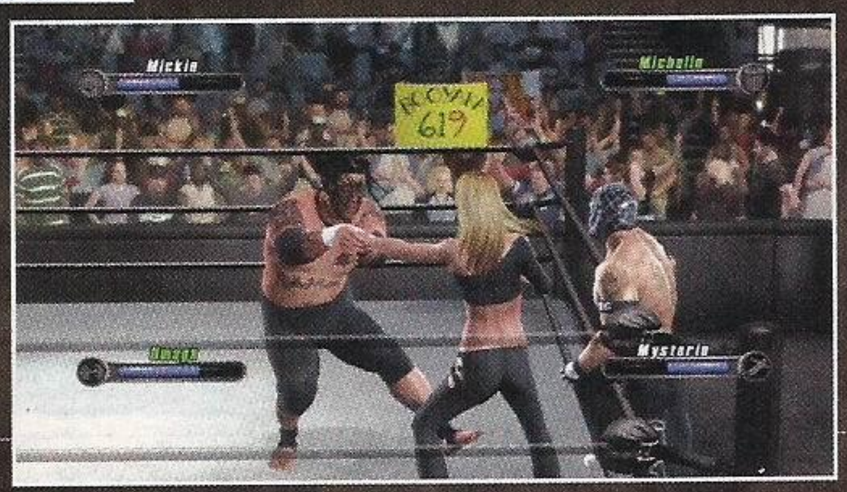
→I BECZKA DZIEGCIU

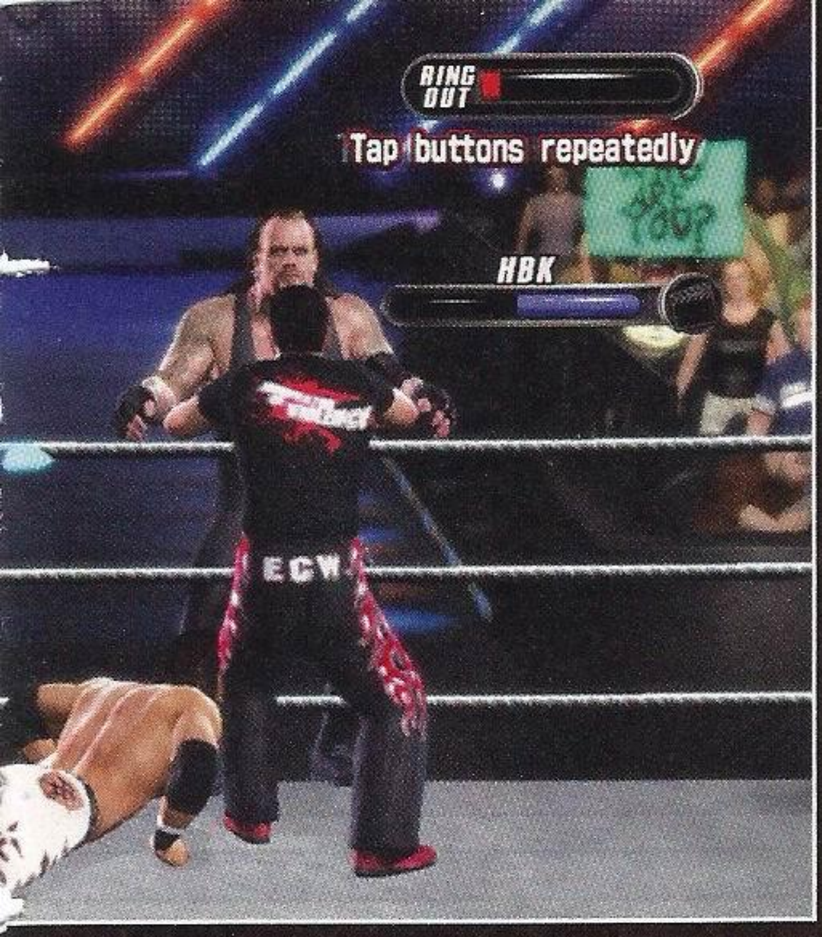
Co jeszcze z nowości, oprócz systemu walki, można zaliczyć grze na plus? Na pewno dodanie federacji ECW, a co za tym idzie także Extreme Rules Match, w której publiczność podtyka pod nos rozmaite przedmioty do robienia krzywdy przeciwnikowi. Obecna w grze ekipa mięśniaków nie imponuje, zwłaszcza jeśli chodzi o aktualność. W tym roku przetasowania wśród zawodników były tak wielkie, że mnóstwo rzeczy już się zdezaktualizowało. Pomijam fakt, że John Morrison, to tu ciągle Johnny Nitro, chodzi raczej o to, ilu zapaśników już w federacji nie walczy. Chris Masters, Shad Gaspar, JTG, King Booker, Marcus Cor Von, Sandman... To ponad dziesięć procent całego składu! Dlaczego takich utytułowanych zawodników jak Paul London czy Brian Kendrick ze świecą tu szukać, a byle kark pokroju Snitsky'ego straszy swoją gębą z telewizora?

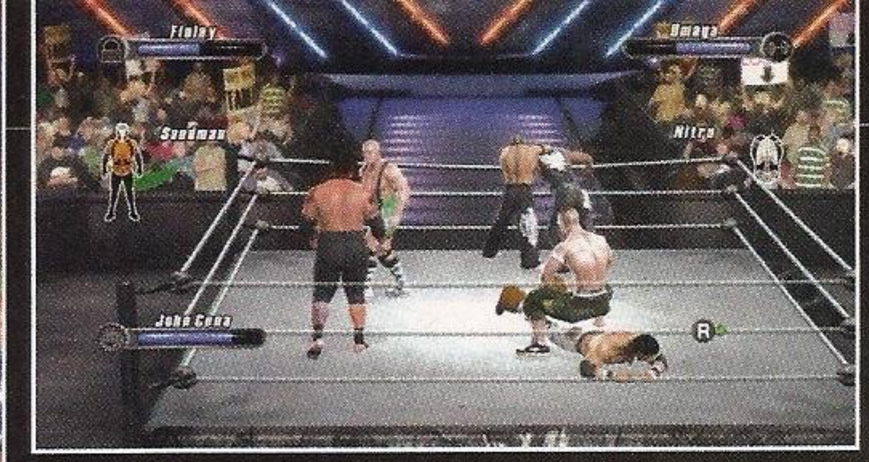
Dostępne tryby gry zostały przebudowane, choć i tu bez zgrzytów się nie obeszło. Jest więc Tournament Mode, w którym można wziąć udział w Money In The Bank czy King Of The Ring, a także stworzyć własny turniej. Hall Of Fame pozwala natomiast na wzięcie udziału w dwunastu historycznych, ważnych dla federacji momentach. W grze nie znalazły się znane z poprzedniej odsłony tryby kariery i GM Mode – postanowiono połączyć je w tryb 24/7, w którym można grać zarówno wrestlerem, jak i managerem. Gdy zdecydujecie się grać jako GM, gra nie różni się wiele od zeszłorocznej edycji. Gdy jednak wybierzecie kierowanie zawodnikiem, przed Wami całe lata kariery na ringu, z mnóstwem zadań do wykonania, które czekają na każdego zapaśnika, chcącego stać się legendą tego biznesu. W poprzedniej części gry można było tylko brać udział w cotygodniowych galach, oglądać scenki przerywnikowe i tłuc się w ringu, teraz samemu zdecydować, czym zawodnik zajmuje się również w te dni, w które gale się nie odbywają. Dzięki temu da



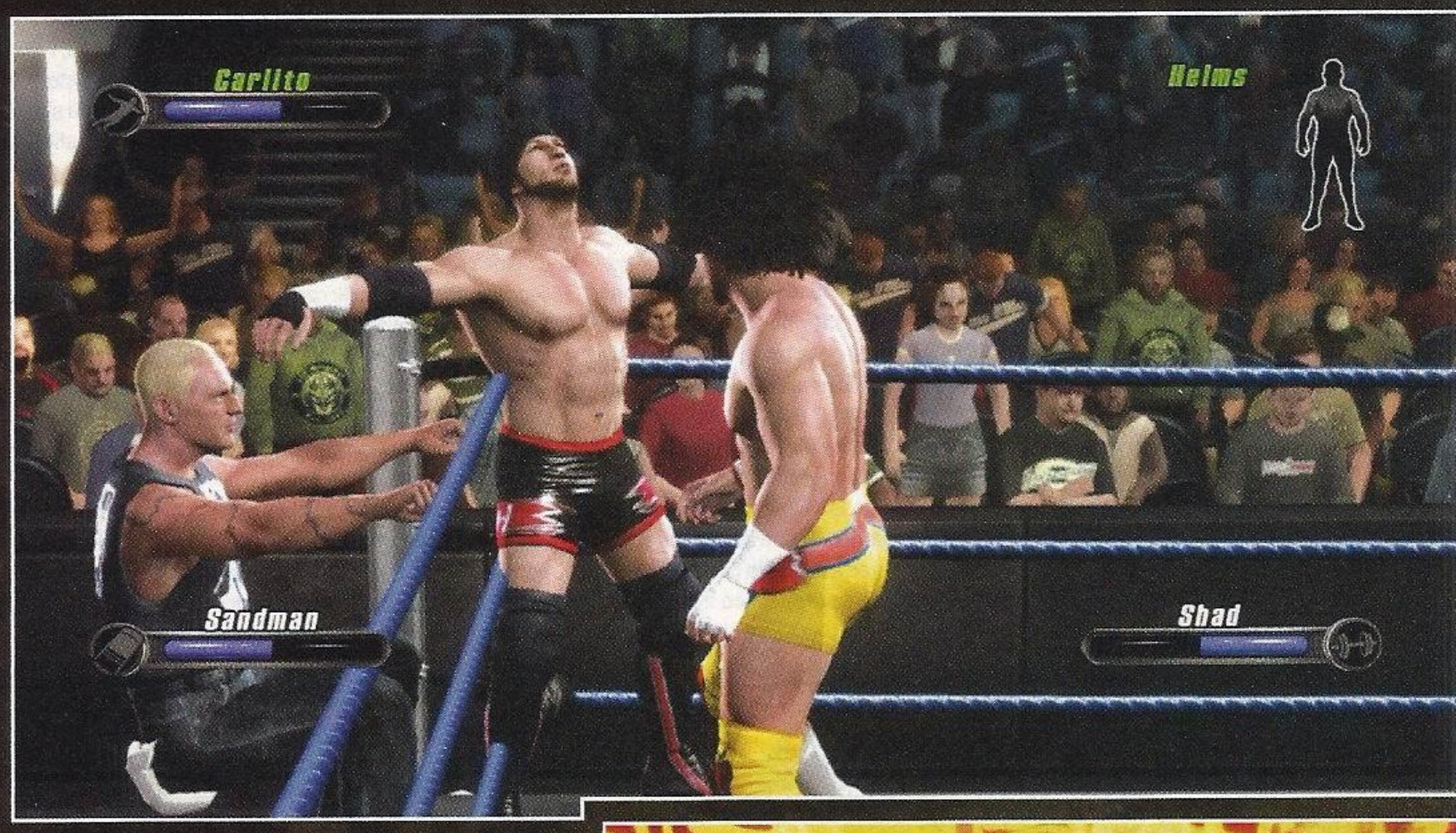
WRESTLER MARZEŃ Jak zwykle mamy do dyspozycji edytor, w którym możemy stworzyć wymarzonego osiłka. Dlaczego nie da się zaimportować postaci z poprzedniej części gry? Co roku od nowa robię identyczną.



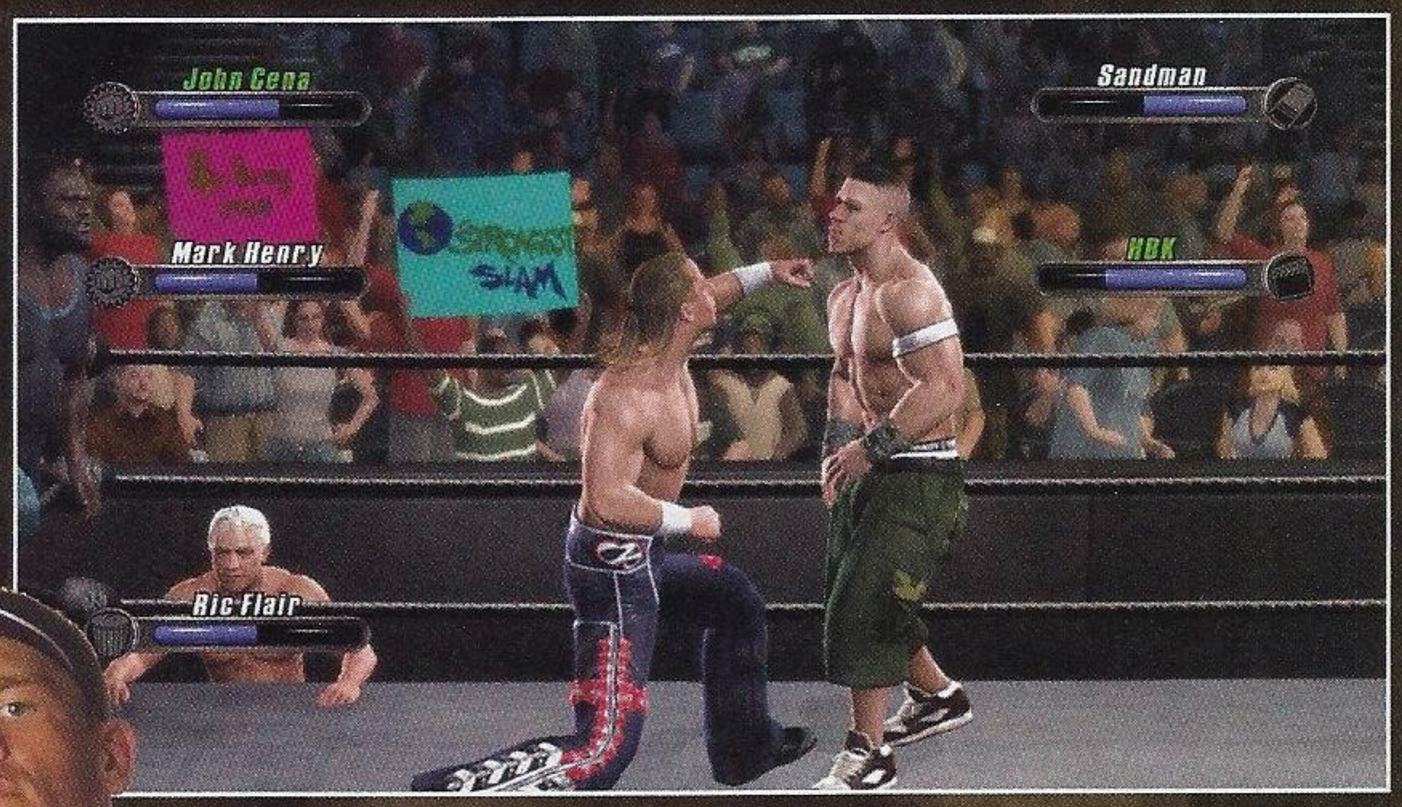


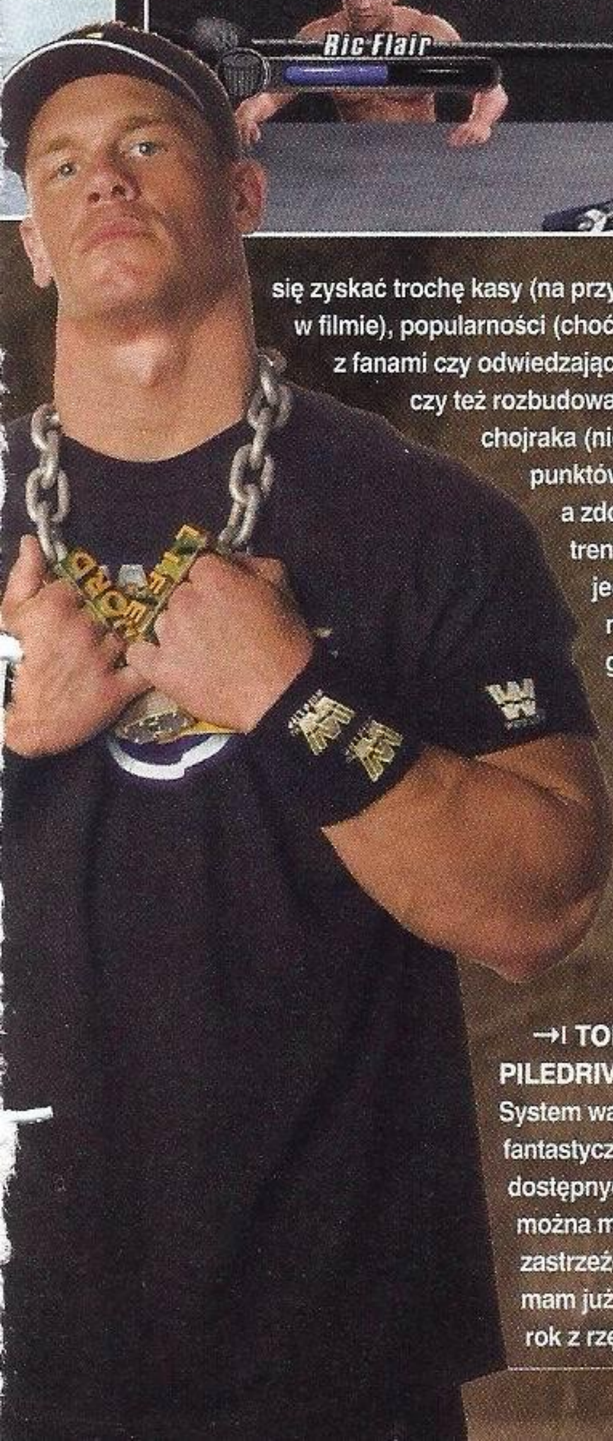


KREW, POT I ŁZY Młócka na ringu jest w dalszym ciągu bezkonkurencyjna. Laikom sprawia mnóstwo radości tłuczenie się po głowach, podczas gdy znawcy tematu mogą odkrywać pokłady miodu i złożoności w ulepszonym systemie walki. Jednak termin „bezkonkurencyjna" nie będzie aktualny zawsze, więc lepiej, żeby autorzy dopracowali także inne elementy.



KOBIETY NAWET KWIATEM Panie przeciw paniom? Proszę bardzo. Także pan wrestler będzie miał możliwość powycierania niewiastą ringu (bądź odwrotnie). Próżno szukać takich zadań w karierze – padły ofiarą sprawy Chrisa Benoit.





się zyskać trochę kasy (na przykład występując w filmie), popularności (choćby spotykając się z fanami czy odwiedzając dzieci w szpitalu) czy też rozbudować statystyki chojraka (nie kupuje się już punktów rozwoju za kasę, a zdobywa w grach treningowych). Trzeba jednak uważać, aby nie przeholować, gdyż znany z trybu menedżerskiego pasek zmęczenia jest tu obecny, a ignorowanie jego wskazań może zakończyć się kontuzją.

→| TOMBSTONE PILEDRIVER

System walki jest fantastyczny, także do dostępnych trybów nie można mieć specjalnych zastrzeżeń, jednak nie mam już ochoty kolejny rok z rzędu udawać, że nie dostrzegam niedociągnięć, które złożyć mogę jedynie na karb lenistwa twórców. Ilość bzdur fabularnych w trybie WWE 24/7 jest naprawdę potężna. Raz się z kimś nie lubię, za chwilkę ściskam w korytarzu. Gdzie tu logika? W trybie tym z całego rostera można wybrać jedynie dziewiętnastu zawodników lub samodzielnie stworzonego wrestlera, ponieważ, uwaga, dialogi nagrane na potrzeby gry nie zmieściłyby się na płycie DVD. Może mi ktoś wytłumaczyć, co to obchodzi posiadaczy PS3, którzy mogliby spokojnie korzystać z dobrodziejstwa blu-ray? A co powiecie na to, że własnemu wrestlerowi można wreszcie podłożyć przy wejściu ulubioną muzykę, ale opcja ta jest dostępna tylko na X360, a nie PS3? Skandal. Co jeszcze?

To, że wszystko poprzedzone musi być napisem loading. Rozumiem, na PS2, które ma RAMu jak na lekarstwo, ale żeby na każdej platformie? Komentatorzy, zastanawiający się, jakim cudem mój przeciwnik jeszcze stoi, niezależnie czy właśnie otrzymał cios płonącym bejsbolem, czy mopem, a którzy do tego potrafią prowadzić między sobą identyczne prywatne rozmowy, co w zeszłym roku, nawet pomimo tego, że zmienił się ich rozmówca (na przykład teraz jest JBL zamiast Tazza). Kretyńskie wpadki i denerwujące szczegóły, którymi ta gra wypakowana jest po brzegi, jak choćby Undertaker, który podczas wejściówki Reya Mysterio ucieka z ringu ze strachu, a po wygraniu pasa cieszy się jak nastolatka na koncercie Tokio Hotel. Czy naprawdę tak trudno doszlifować to i owo? Mimo wszystko ciągle jest to znakomita gra, którą mogę polecić każdemu, ponieważ system walki to prawdziwy brylant. Szkoda, że cała reszta jest tak nieoszlifowana.

→| JAK TO WYPADA NA MOJEJ PLATFORMIE?

Wersje next-genowe prezentują się bardzo dobrze. Postacie wrestlerów wyglądają wspaniale, wreszcie udało się także dopracować efekty specjalne towarzyszące wejściu na ring, które wyglądają teraz dużo lepiej (choć też nie idealnie). W kwestii dźwięku wszystkie wersje gry prezentują się podobnie, muzyka w menusach jest niezła, choć publiczność w tym roku jest wyjątkowo ospała. Jeżeli lubisz wrestling i masz Xboksa 360 bądź PS3, śmiało uderzaj.

Niestety, w wersji na PlayStation 2 nie sposób przymknąć oka na pewne braki. Przede wszystkim graficznie jest to krok w tył dla serii. Postacie są mało szczegółowe, i choć wciąż wyglądają nieźle, to mam wrażenie, że kiedyś wyglądały lepiej. Boli także fakt, że po przesiadce z obecnej generacji na poprzednią trzeba szukać pilota, aby przełączać opcje w telewizorze, ponieważ tryb 16:9 w dalszym ciągu jest nieobecny. Jeżeli dodacie do tego fakt, że nie uświadczycie tu trybu online, to okazuje się, że nowy SmackDown vs Raw posiadaczom PS2 oferuje raczej niewiele, zwłaszcza, jeśli mają oni na półce poprzednie części serii, stąd właśnie osobna, taka, a nie inna ocena. Naprawdę, pora już zostawić tę platformę w spokoju i przyłożyć się do nowych wersji, bo buraków w nich nie brakuje. ■■

OCENA X360 8.4/10

+ ZMIANY W SYSTEMIE, ONLINE, OPRAWA
▩ SŁABUJĄCA MOMENTAMI KARIERA, NIEDOPRACOWANE SZCZEGÓŁY

SERIA IDZIE DO PRZODU. ALE DLACZEGO TAK NIEŚMIAŁO?

OCENA PS2 6.9/10

+ WRESTLING – DLA FANÓW SAMA RADOŚĆ
▩ WERSJA PS2 TO KROK WSTECZ, NIEWIELE NOWEGO

TU JUŻ NIE DA SIĘ WIĘCEJ WYCISNĄĆ

RIP

WWE SmackDown vs RAW 2006 stanął na mojej półce w hołdzie dla zmarłego wówczas Eddiego Guerrero. Gra z numerkiem oznaczonym 2007 stoi obok, ponieważ w niej ostatni raz zobaczycie Chrisa Benoit, jednego z najlepszych technicznych wrestlerów wszech czasów, który po zamordowaniu swojej rodziny i popełnieniu samobójstwa został skazany przez szefów WWE na wymazanie z kart historii (w sposób, dodajmy, skandaliczny). W grze naturalnie nie zobaczycie Chrisa, nie uda się Wam także zrobić nikogo podobnego w edytorze. Nie znajdziecie także możliwości duszenia przeciwnika kablem po wyrzuceniu go za barierki, którą rok temu wprowadzono jako nowość (Chris udusił żonę i syna). Usunięto wszelkie ciosy, taunty, znaki i detale, które mogą go w jakikolwiek sposób przypominać.

SWASHBUCKLERS: BLUE VS. GREY

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Atari
- Producent: Akella
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Nędza z biedą, choć za trzy dychy można rozważyć. Tyle, że nigdy za trzy dychy nie będzie, bo i tak nikt tego do Polski nie sprowadzi.

NIE TYLKO BOHATER UNCHARTED SZUKA SKARBU FRANCISA DRAKE'A

Dużo wcześniej, bo w czasie wojny secesyjnej, próbował go odnaleźć niejaki Abraham Gray. Abe to nieprzeciętny koleżka. Jest piratem, ale równocześnie kowbojem. Nosi dżinsy, kapelusz, ma zarośniętą gębę i sześciostrzałowca w kaburze. Na dodatek jest schizofrenikiem. To znaczy, tak twierdzą autorzy gry, chociaż moim zdaniem trochę im się pomyliły pojęcia. Bohater nie rozmawia z urojonymi przyjaciółmi, tylko ze swoim drugim ja. „Głos wewnętrzny" służy za przewodnika po świecie gry, podpowiada co robić, dokąd pójść. To taka inna wersja tutoriala. Abe cały czas prowadzi z nim nerwowe gadki („mówiłem Ci, że masz się wynieść z mojej głowy" i tym podobne), więc jest nawet zabawnie. Ale to jeden z nielicznych plusów gry udającej, że nie jest zrzynką z Pirates! Sida Meiera.

Bohater podróżuje po Zatoce Meksykańskiej i odwiedza różne miasta, czy to w Stanach Zjednoczonych, Meksyku, na Kubie lub Dominikanie. Po drodze bierze udział w licznych morskich bitwach, dokupuje nowe części do statku, pojedynkuje się i klepie małe grupki zbirów. Opcji zabawy sporo, ale co z tego skoro leży wykonanie?

→I ZŁOTO NIE DLA GŁUPCÓW

Od samego początku widać, że gra była robiona tanim kosztem. Postacie nie wypowiadają swoich kwestii, tylko burczą coś pod nosem, więc trzeba śledzić tekst, który ma tendencje do błyskawicznego znikania. Przyda się zrobić kurs szybkiego czytania, żeby nadążyć. Grafika jest marna, pięć lat temu ukazywały się ładniejsze tytuły, a i tak wszystko szybciej się dogrywało. Każdy port wygląda niemalże tak samo, wszędzie jest pusto i jedyne co cieszy, to lejąca się strumieniami krew podczas walki na miecze. Jeszcze gdyby te walki czegokolwiek od gracza wymagały, to byłbym zadowolony. Nic podobnego, SI leży, można bez stresu mashować przycisk ataku nie myśląc o taktyce. To samo w czasie walk na morzu. Kłopoty sprawiają tylko pojedynki z kapitanami wrogich statków. Potrafią wyprowadzić takiego combosa, że Abe pada na glebę i już więcej nie wstaje.

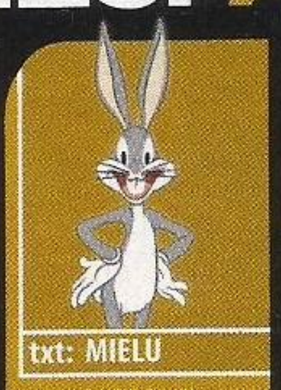
Zastanawiałem się, czy jest w tej grze coś dobrego, ale niczego nie odnajduję poza klimatem. Nie ma to jak napotkać dwóch pijanych zbirów dosłownie wypadających przez drzwi saloonu, z którego dobiegają dźwięki pianina i gwar rozmów. W ogóle w ciągu pierwszych pięciu minut widziałem kilka alkoholizujących się postaci (szkoda, że jeden z bandytów pił chociaż miał usta zasłonięte chustą). Mogło być nieźle, tym bardziej, że nieczęsto spotyka się grę o piratach-kowbojach. Aż się prosi, żeby użyć hasła „zmarnowany potencjał". Tymczasem jest lipa, więc możecie sobie ten tytuł odpuścić. ■■

OCENA 4.7/10

+ NIETYPOWA MIESZANKA KLIMATÓW. KOWBOJE I PIRACI? BRZMI NIEŹLE
− CO Z TEGO SKORO WYKONANIE JEST SŁABE? NUDNA I BRZYDKA GRA

SAM POMYSŁ TO ZA MAŁO

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL



txt: MIELU

X360 | PS2 | Wii

- Wydawca: Warner
- Producent: Red Tribe
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: No crap, ale mimo wszystko w jakiś sposób zabawny, bo wygłupy tej ekipy zawsze wzbudzają uśmiech, choćby politowania. Tytuł na XBLA czy PSN.

JEŚLI JUŻ KUPILIŚCIE TEGO CRAPA NA ŚWIĘTA...

Nie złoćcie się, proszę, że nie umieściliśmy tej recenzji w poprzednim numerze i nie uratowaliśmy Was przed wtopieniem kasy. Proponuję drobny układ. Skłamię, że gra jest dobra, a Wy będziecie udawać, że się zgadzacie. Wszyscy poczujemy się lepiej. Gotowi?

Więc kupiliście tego wspaniałego platformera, który wcale nie jest tak nudny i odtwórczy, jak o nim piszą w necie. Bohaterowie, czyli Królik Bugs i wesoła ferajna (Tazz, Marvin i inni) jak nikt nadają się na twardzieli obijających gęby sługusów szalonego profesorka. Gitarą, wielką rękawicą bokserską (wiecie, taką wyskakującą z pudełka), a nawet bronią palną. Shotguny, miniguny, karabiny plazmowe. Idealnie pasują do stylu kreskówek z Bugsem, a poza tym są strasznie oryginalne. Prawda? Nigdzie indziej ich nie widzieliście, a te wykręcone pukawki z Ratcheta na PS3, jak miotacz tornada, to jakieś nieporęczne dziwactwa i nikomu się nie podobają.

Za moment wszyscy będziemy zadowoleni. Jeszcze tylko wmówimy sobie, że fajną zmyłką było umieszczenie słowa „arsenał" w tytule, choć zupełnie nie da się walczyć bronią palną. Lockowanie na celu? Strafe'owanie? Normalni ludzie nie znają takich wyrazów, a jakże może się komukolwiek podobać coś, o czym słyszy po raz pierwszy? Nie da się w czasie walki tak ustawić, by mieć przeciwników przed sobą. To dobre rozwiązanie, dzieci nie nauczą się strzelać, zobaczą, że to jest złe i jeśli koniecznie będą chciały komuś przyłożyć, zrobią to co najwyżej pięścią. Albo gitarą, ulubioną bronią Bugsa.

Przyznaję, nie jest to tytuł doskonały. Opcja zmiany sterowanej postaci w locie to niepotrzebne utrudnianie zabawy. Nie można się wczuć w rolę bohatera. Na szczęście każdą postacią gra się dokładnie tak samo, więc dzieci nie powinny mieć problemów z przejściem gry. W ogóle to szacun dla autorów za myślenie o przyszłości najmłodszych. Szarpiąca animacja zepsuje im wzrok i dostaną zwolnienie od wojska. Co z dziewczynkami? Mieliście udawać, a nie zadawać głupie pytania.

Naprawdę kupiliście tego śmiecia, chociaż w poprzednim numerze mieliśmy recenzje kilkunastu hitów? ■■

OCENA 4.0/10

+ EEE, KRÓLIK BUGS? TYLKO COŚ GŁOS NIE TEN...
− OPRAWA, KLATKOWANIE, BEZNADZIEJNA KAMERA, SCHEMAT I NUDA

STĘSKNIŁEM SIĘ ZA CRAPAMI. HA HA

GODZILLA UNLEASHED

txt: GULASH

PS2 | PSP | Wii

- Wydawca: Atari
- Producent: Pipeworks
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

gsh: Zasłona milczenia – to ta nieco bardziej grzeczna rzecz, którą wypada spuścić na Godzillę. Beznadziej sterowanie, brzydka grafika, nie chcecie sprawdzać na sobie, jak zła jest ta gra. Z bólem zrobiliśmy to za Was.

GODZILLA NIE MA SZCZĘŚCIA DO AMERYKAŃSKICH PRODUKCJI

Problem z Godzillą jest taki, że według autorów gier pasuje do jednego gatunku: bezmyślnej młócki. A przecież universum japońskich potworów jest na tyle bogate, że dałoby się z pewnością stworzyć głęboką i poruszającą przygodówkę z kilkugodzinnymi filmami poruszającymi problemy egzystencjonalne, moralne i filozoficzne... Tak, z całą pewnością. W reżyserii Hideo Kojimy. Tak czy inaczej, nowa Godzilla to bijatyka z potworami, w której dwie frakcje potworów (obrońcy Ziemi i najeźdźcy) tłuką się między sobą w walce o tajemnicze kryształy.

Po wprowadzeniu zrealizowanym tak tanio, że aż żal ściska (storyboardy i fatalny lektor) Na arenę wypada kilka potworów i się zaczyna... „Zabawa" polega na mocowaniu się z tragicznym sterowaniem – kierowany przez gracza monster rusza się wolno (choć w pełnym 3D), bez ładu i składu, jakby w konwulsjach. Może i dałoby się to przełknąć na sylwestrowym kacu, gdyby system walki oferował coś więcej niż debilne mashowanie po przyciskach w nadziei, iż efekt któregoś z – ponownie – wyprowadzanych przewolno ciosów czy zionięć z pyska dało się w jakikolwiek sposób przewidzieć, ale nie ma takiej możliwości. Niektóre z bitew mają inne zadania, niż wytłuczenie reszty bandy (na przykład, haha, porozwalanie kryształów), ale są równie bolesne i nudne, co reszta. O tak, jest mutiplayer nawet dla czterech graczy, a wersja na Wii oferuje – uwaga, uwaga – machanie wiilotem przy wyprowadzaniu ciosów, ale litości...

→I A NAWET DWÓCH

Nie wiem jak Wy, ale szczerze mówiąc oczekuję od gier wydawanych PS2 oprawy chociaż z 2006 roku. Tymczasem Godzilla Unleashed wygląda jak pozycja z PS one podciągnięta do wysokiej rozdzielczości. Fatalna grafika, szkaradna animacja i ohydne pastelowe i przejaskrawione kolory powodują, że na tę grę nie da się patrzeć bez skrzywienia. Nawet pomimo 23 potworów do odblokowania, w tym dwa zupełnie nowe (hehe, Krystalak!), które zostały zaaprobowane przez studio Toho – twórców kultowych filmów. Muzyka to jakieś brzdąkanie, które nie zapada w pamięć nawet na chwilę, a głosy... To pewnie programista, jego brat i ich żony. Albo ciotki.

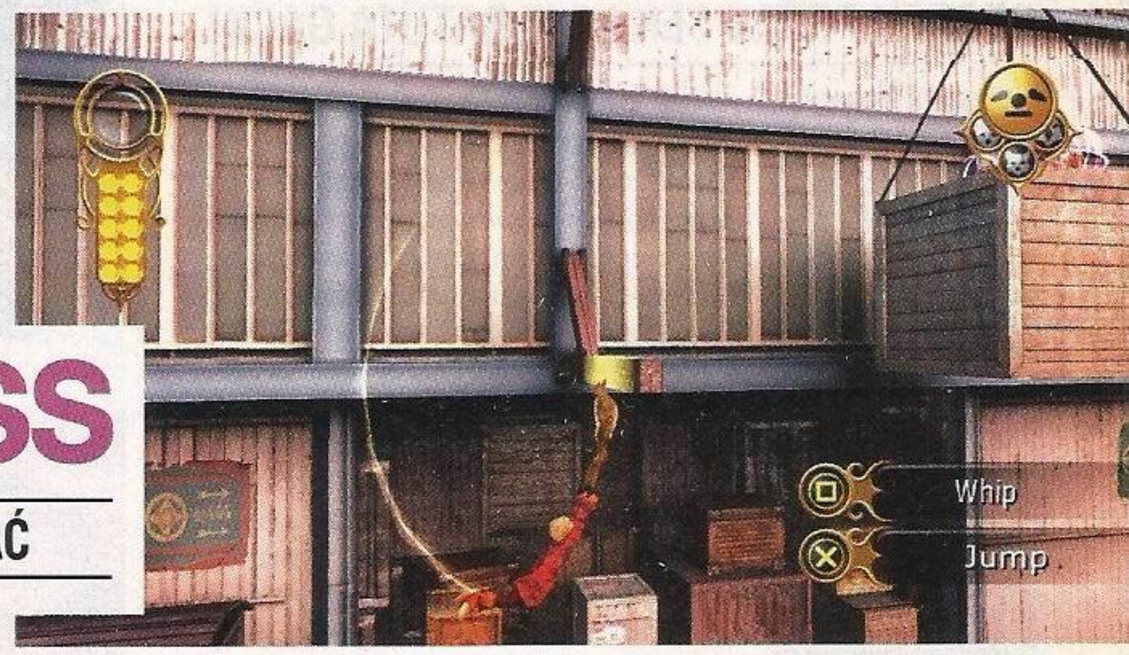
Ja wiem, że ostatnio na PS2 nie ukazuje się zbyt wiele nowych pozycji, ale mimo to lepiej poszukać po platynie – z pewnością przeoczyliście kilka hitów i wiele gier o wiele lepszych niż ta. Myślę, że po zabawie z **Godzilla Unleashed** każdy skutecznie wyleczy się gier traktujących o Rodanie, Godzilli, Gamerze, Magilli i innych reliktach przeszłości – uwierzcie mi na słowo, albo wydajcie pieniądze i przekonajcie się o tym sami. ■■

OCENA 3.0/10

+ SPORO POTWORÓW DO ODBLOKOWANIA, POZA TYM NIC...
− GRAFIKA, DŹWIĘK, SYSTEM WALKI, STEROWANIE... WSZYSTKO!

TRAGEDIA, SZKODA CZASU I PIENIĘDZY

ZŁOTY KOMPAS
Podobnie jak w filmie, Złoty Kompas pozwala na uzyskanie odpowiedzi na palącę Lyrę pytania. Sama mini-gra jest nawet zabawna, choć tylko za pierwszym, może drugim razem.



THE GOLDEN COMPASS

GRA DLA CASUALI – MY NIE MAMY TU CZEGO SZUKAĆ

txt: GULASH

X360 | PS3 | PS2 | Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Shiny
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

MARCELLUS: Trochę za późno na ostrzeżenia. Ci, na których padło i znaleźli tę grę pod choinką, mogą ją co najwyżej sprzedać. Tak to jest, gdy Mikołaj musi dostosowywać się do ograniczeń wiekowych, a nie chciało mu się wcześniej przeczytać N+, żeby dowiedzieć się, które gry należą się grzecznym dzieciom, a które są growym odpowiednikiem rózgi. Złoty Kompas zdecydowanie jest właśnie rózgą, która niesprawiedliwie trafiła do grzecznych dzieci zasługujących na Ratchet & Clank: Tools of Destruction, Naruto Rise of a Ninja, Dragon Ball Budokai Tenkaichi 2, Crash of Titans... Naprawdę, jest cała masa gier o niebo lepszych niż The Golden Compass. Nawet fani prozy Pullmana powinni ją sobie darować – lepiej jeszcze raz przeczytać książki i pójść do kina. Przynajmniej będzie ładnie.

Trylogia młodzieżowych książek Phillipa Pullmana jest bardzo popularna na całym świecie – stąd pomysł, by na jej podstawie zrealizować trzy filmy, z których pierwszy – „Złoty Kompas" – miał premierę pod koniec 2007 roku. O filmie i samej trylogii więcej w ramce, a ponieważ to olbrzymie i drogie przedsięwzięcie marketingowe, nie obeszło się bez licencjonowanej gry. Podobnie jak w kinowym obrazie, kierujemy poczynaniami dziewczynki imieniem Lyra Belacqua (czyt. Lajra Belakła, he-he), która w wyniku przedziwnego splotu wydarzeń wchodzi w posiadanie tajemniczego Złotego Kompasu dającego posiadaczowi moc odnajdywania odpowiedzi na dręczące go pytania. Jest fantastyczny świat, wielka misja, a przygody i niebezpieczeństwa czają się za każdym rogiem. Ciekawa perspektywa spędzenia kilku godzin z joypadem w dłoniach, prawda?

→I LICENCJA TO ZA MAŁO

Choć zapowiada się sympatycznie, szybko okazuje się, że samą perspektywą ratowania dzieci przed faszyzującymi Grobalami gry się nie zrobi – potrzebne są również udane mechanizmy rozgrywki i ciekawe pomysły na zabawę. Pomysły może i są, natomiast same mechanizmy kuleją i to znacząco. Po prostu nie ma tu żadnej iskry, ikry, błysku, czy jak to sobie nazwiemy – to zwykła rzemieślnicza robota, w której równie dobrze głównym bohaterem mógł być Crash Bandicoot, a ludzi z powodzeniem zastąpić potworki z universum rudego kurokrada.

Elementy platformowe w grze to jazda na niedźwiedziu o zgrabnym imieniu Yorek przez skute lodem tereny i otłukiwanie łapami wilków czy dzikusów, a także zbieranie świecidełek i przeskakiwanie nad dziurami w lodzie. Jakże ekscytujące. Plenery rodem z Antarktydy również nie pomagają – wszędzie jest biało-niebiesko, w końcu to śnieg... Nieco ciekawsze jest sterowanie samą dziewczynką w jej sekcjach – co prawda bić się nie umie, ale za to wspina się i balansuje na krawędziach, a czasem można poszukać (przy pomocy celownika) jakiegoś przedmiotu w pomieszczeniu i użyć tego na czymś w celu pchnięcia dalej zabawy. Dziewczynce towarzyszy Pan, jej daimon, czyli sympatyczny zwierzak zmieniający się w jedną z czterech form pozwalających na przykład szybować na jego skrzydłach, czy wykorzystać go niczym linę. Niby gra stara się nas rozbawić (można opluć nauczyciela z dachu), pojawiają się również QTE, ale całość naprawdę przypomina gry sprzed dekady.

Zabawa jest też mocno przegadana, a dialogi prowadzone z napotykanymi postaciami są interaktywne. W momencie gdy Lyra spotyka ważną dla fabuły postać, z którą konwersuje, włącza się jedna z kilku mini-gier zręcznościowych (jak choćby wariacje Arkanoida), a od jej powodzenia zależy również to, czy rozmówca uwierzy w – nie bójmy się użyć tego słowa – kłamstwa bohaterki. Pierwsze dwa razy jest zabawnie, potem już nie. No i wreszcie jest sam Kompas, czyli gierka w układanie trzech wskazówek na symbolach. Ziew.

→I ZATRZYMANE W CZASIE

Shiny Entertainment pamiętamy naturalnie za Earthworm Jima, MDK, Wild Nines czy Enter The Matrix – a więc raczej porządne gry poprzednich generacji. Dave Perry sprzedał Shiny jakiś czas temu, wszedł w MMORPG, a sama ekipa jest teraz po prostu do wynajęcia, z czego skwapliwie skorzystała SEGA, zatrudniając ich do napisania gry niemal na wszystkie możliwe platformy. Efekt jest mocno przeciętny, żeby nie powiedzieć brzydki – na next-genach wygląda po prostu słabo, na PlayStation 2 wprawdzie da się grać, ale taki na przykład ostatni Harry Potter wygląda przy Złotym Kompasie jak arcydzieło. Na uwagę zasługuje za to kapitalna muzyka, która po godzinie zabawy była jedynym powodem, dla którego dalej tkwiłem w tym świecie. Pompatyczna, nagrana przez orkiestrę i brzmiąca naprawdę świetnie na dobrych głośnikach na przemian koi i motywuje do zagłębiania się w tę nudną grę.

Ostatnio gry na licencji filmów zaczęły odbudowywać nadszarpniętą przez lata reputację – ostatni Potter był świetny, a w pozycje pokroju Eragona czy Beowulfa grałem z prawdziwą przyjemnością. **The Golden Compass** sprowadził mnie na ziemię; to słaba i nieudana gra, która zmęczyła mnie bardziej, niż mocno przeciętny film. ■■

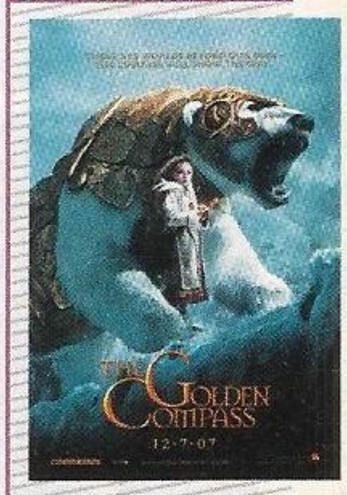
PS2 i Wii Gra wygląda średnio na jeża – nikt już nie będzie bawił się w polerowanie czy pisanie od nowa silników dla PS2.

OCENA 5.0/10

+ MIŚ YOREK NIEŹLE SIĘ RUSZA. PRZERYWNIKI Z FILMU
- NIC NOWEGO, A W DODATKU CAŁOŚĆ JEST MOCNO PRZECIĘTNA

ZA DARMO MOŻNA POGRAĆ. ZA KASĘ – W ŻYCIU!

Jak w kinie?



Film widzialem w kinie – to bajka raczej dla młodzieży, choć o dziwo, nie pozbawiona dość brutalnych scen, szczególnie jednej, która... No, nieważne. Oczywiście to pierwsza część trylogii, która dla New Line Cinema miała okazać się kolejnym Władcą Pierścieni – na razie na to się nie zanosi. Można obejrzeć dla efektów specjalnych, fajnego steampunkowego designu świata, nieźle wyrenderowanego niedźwiedzia polarnego w mandaloriańskiej... no, po prostu w zbroi bojowej, zgrabnej jak cholera Nicole Kidman i daimonów, czyli zwierzaków. Też rederowanych. Bo zdecydowanie nie dla pary urwisów grających tu główne role.

ETERNAL SONATA

SONATA WIEKUISTA? A, TO TA, GDZIE SZOPEN PRZEZ SEN LEJE BATUTĄ GACKI

txt: BANAN

XBOX 360

- Wydawca: Atari
- Producent: TCrescendo
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Bardzo byłem ciekaw, co wyjdzie z tego niezwykłego projektu, w końcu nieczęsto można zobaczyć grę skupiającą się wokół jednego z Wielkich Polaków, nawet jeżeli wygląda w niej jak melancholijny młodzieniec, w którym mogłyby się zakochać Czarodziejki z Księżyca, a jego gładkie oblicze wcale nie jest przyozdobione imponującymi bokobrodami i wydatnym nosem. Cóż, gdyby nie to, że to Chopin, byłby to po prostu bardzo dobry jrpg. Jeden z niewielu na X360 i przez to również godny uwagi. Ale z Szopenem – to już jest sprawa naszej dumy narodowej, żaden gracz-patriota nie powinien przejść obok niej obojętnie.

Japończycy kochają Szopena. Konkursy Szopenowskie z reguły są mocno obsadzone przez synów samurajów, którzy swoimi delikatnymi, ukształtowanymi do padów niemicrosoftu palcami śmigają po klawiszach wygrywając wariacje na temat utworów naszego dzielnego pianisty I kompozytora pochodzącego ze Stalowej – jak twierdzą osoby upośledzone metalowo – albo Żelazowej Woli.

To tłumaczyłoby, dlaczego w ich głowach zrodził się pomysł zrobienia klasycznego jrpga luźno powiązanego z postacią Szopena. A raczej z wydarzeniami rozgrywającymi się w ostatnich chwilach jego życia, kiedy spoczywa na łożu śmierci. Nacisk na luźno wiąże się z tym, że wydarzenia przedstawione w grze, najprawdopodobniej rozgrywają się w głowie kompozytora, gdzie wraz z garstką różnorodnych, cukierkowych postaci bierze on udział w przygodzie naznaczonej setkami tysięcy zdobytych expów, tysiącami zaszlachtowanych paskud i dziesiątkami sztuk zdobytego na nich sprzętu.

→I TYMCZASEM U FRYDERYKA

Jak na grę jrpg przystało, występuje tu śmiertelnie chora, niewinna blondyneczka (z syndromem Aeris), ośmioletnia strażniczka lasu z akcentem dziewczyny z Alabamy, dzierżący dwumetrowy miecz przywódca ruchu oporu z kitką i.. no tak, odziany w wysoki cylinder Szopen atakujący wrogów batutą (trochę szkoda, że nie całym fortepianem...). Oraz przeróżne – czasem mniej, czasem bardziej groźnie wyglądające potworki. Jednocześnie w walce steruje się trójką postaci, ale lista oddanych pod rozkazy momentami potrafi dobić nawet do dziesięciu. Gra zresztą całkiem fajnie dzieli skład, dzięki czemu pograć można naprawdę sporą ich liczbą, a także obadać ich ataki specjalne.

Eternal Sonata to śliczna, cukierkowa gra, z przemyślanym i nawet wciągającym systemem walki w real time'ie. Niestety, to również najbardziej przeintelektualizowana gra rpg po tej stronie Metal Gear Solida. ze zbrodniczym brakiem jakiejkolwiek mapy do orientacji w cholernych, pełnych łażenia w kółko labiryntach, które tylko czekają na to, żeby ukryć przed człowiekiem drogę do skrzynki z nową bronią specjalną.

Aha. Przy okazji jest to pierwsza gra, w którą wstydziłem się grać.

Sam przed sobą.

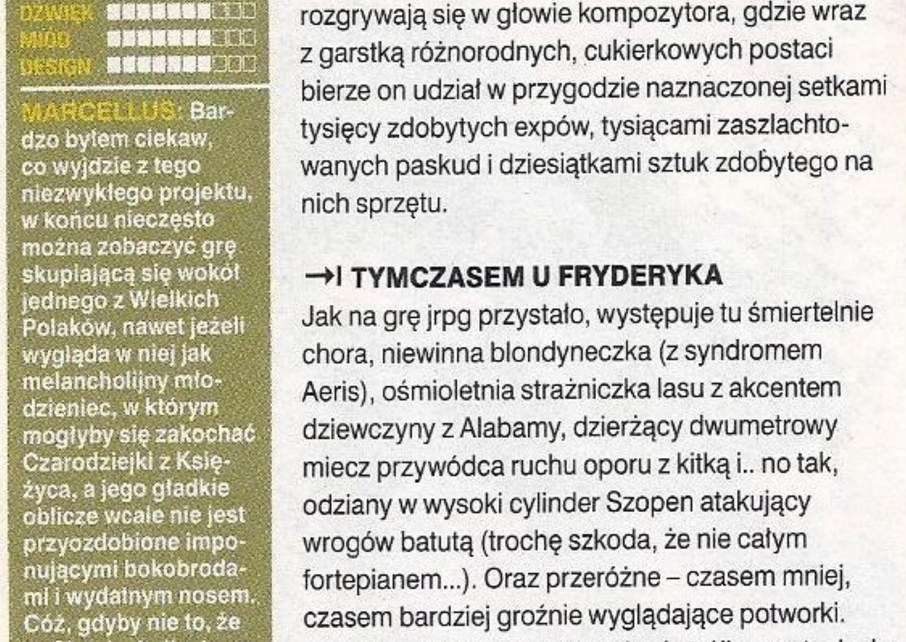
NA ŁOŻU ŚMIERCI Fryderyk Szopen zmarł w wieku zaledwie 39 lat – nie wiadomo, co też działo się w jego głowie na łożu śmierci. Japończycy przedstawiają nam swoją wizję.

ORZEŁ BIAŁY Eternal Sonata jako pierwsza do panteonu tradycyjnie rpg-owych broni wrzuca w końcu polskie akcesoria. W grze pojawiają się bowiem Miecz i Zbroja Lecha – tak, tego z legendy o pewnym gnieździe, a postać Szopena ma atak specjalny Orzeł Biały! I chociaż wymawia go jak Or zeł Bialy, fakt jest faktem

→I TENUTO I RITTARDANDO

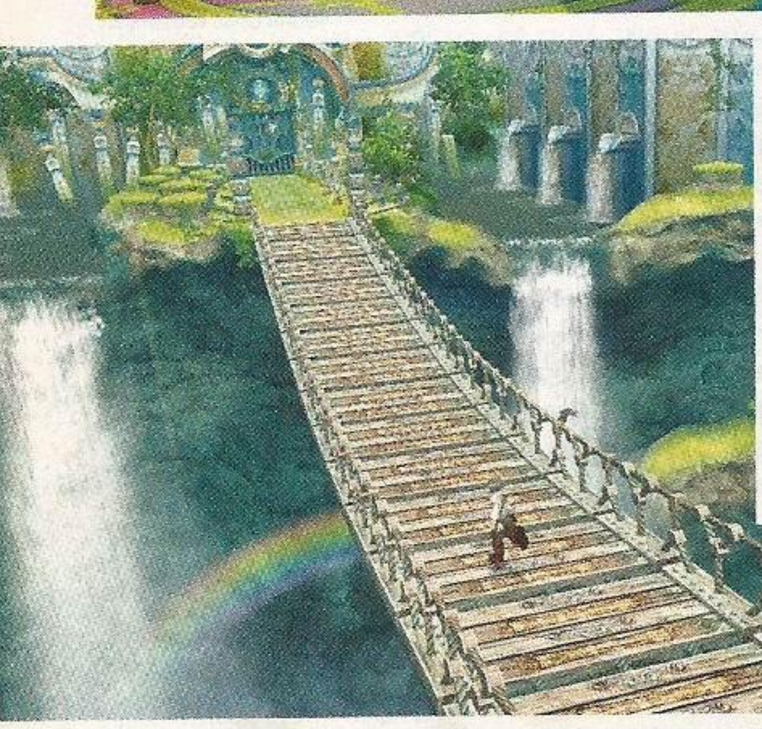
Życiowe prawdy z patosem wygłaszane przez wielkookich bohaterów nie były dla mnie specjalnym objawieniem, a trwające całe wieki outro z postaciami zwracającymi się do mnie w sprawach – jak podejrzewam – dbania o środowisko oraz mocnego dzierżenia steru własnego życia w rękach, wymęczyło mnie niemiłosiernie. W tej grze każda scena jest przepotwornie przegadana. Na pewno chwali się za to konsekwencja z jaką autorzy utrzymali temat przewodni czyli muzykę. Przejawia się ona w imionach bohaterów (Polka, Salsa, Viola, Falsetto), nazwach miast (Tenuto, Rittardando) jak i tytułach rozdziałów, na które jest podzielona.

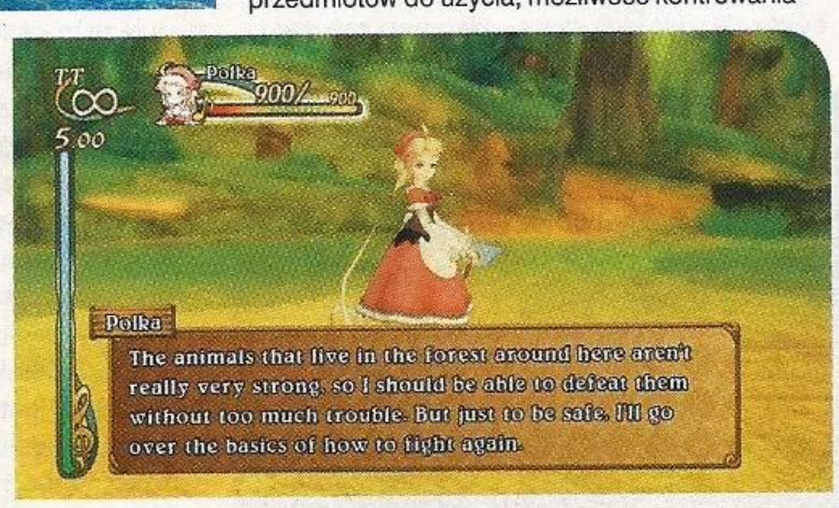
Walka jest fajna i ma rosnący poziom trudności. Początkowo czas na wykonanie pierwszego ruchu jest nieograniczony, później jest go coraz mniej, ale za to odblokowuje się większa liczba przedmiotów do użycia, możliwość kontrowania ataków, a także łączenia ataków specjalnych. To fajne, chociaż monotonia przeciwników w obrębie poszczególnych poziomów jest duża. W walce jedne postacie są szybsze, inne wolniejsze, jedne lepiej układają ciosy w łańcuchy, a te z kolei wpływają na moc odpalanego później specjalnego ataku. Dodatkowym ciekawym modyfikatorem jest to, że na arenach bitewnych, gdzie akcja przenosi się po każdym zetknięciu z potworkiem łażącym po akurat zwiedzanym przez ekipę zakątku świata, bywa ciemno i jasno. Zalane mrokiem połacie areny powodują, że odpalane specjalne ataki są z gatunku ciemnych, a na tych jasnych – z jasnych. Dodatkowo przeciwnicy transformują się i na przykład mały nietoperz zmienia się w ciemnym miejscu w wielkiego groźnego smoka. Dodaje to element taktyki do zręcznościowej młócki, bo wypada dorwać wrogów w miejscach, w których są najsłabsi.



→I W KAŻDYM Z NAS JEST PATRIOTA

Eternal Sonata to specyficzna, ładna gra z melancholijnym klimatem, śmiertelnie poważnymi i przegadanymi sekwencjami oraz całkiem fajnym systemem walki. Wystarcza na jakieś 25-30 godzin, ale pojawia się obowiązkowa dodatkowa miejscówka z twardymi przeciwnikami na deser. Gdzie brak mapy doskwiera już totalnie. Tak – na każdą zaletę przypada tu przynajmniej jedna wada, ale wiecie, **Eternal Sonata** jest o Szopenie. A patriotyzm nie pozwala pozostać na to obojętnym. ■■





IDZIE NOWE Kiedyś pisałem w FAQu o tym, że nadejdzie moment, kiedy staropolańskie motywy utorują sobie drogę do jakiegoś rpg-a. Nie sądziłem, że stanie się to w grze o umierającym Szopenie, ale obraz w kryształowej kuli był dosyć mglisty.

OCENA 7.5/10

+ PRZEKRÓJ POSTACI, SYSTEM WALKI, GRAFIKA I DŹWIĘK
– BRAK MAPY, MONOTONNI PRZECIWNICY

GRA O SZOPENIE NIE MOŻE BYĆ SŁABA

W głowie Fryderyka

Każdy rozdział gry bierze swój tytuł od jakiejś kompozycji Szopena, która jest wpleciona – bardziej lub mniej na siłę – w fabułę gry. Co więcej, w momentach tych jesteśmy na chwilę wyrywani ze świata gry i trafiamy na pokaz slajdów, którym towarzyszy tytułowa kompozycja, zaś na ekranie czytamy o jakimś epizodzie z życia Szopena. O jego znajomości z George Sand, o jego stosunku do Powstania Listopadowego, śmierci na emigracji. Być może gdyby nie to, że mowa jest o Szopenie, uznałbym, że te elementy za bardzo wyrywają ze świata gry, ale nie potrafię. Cieszę się, że gracze mogą poznać z nich fragmenty życiorysu kompozytora i wiem, że gdyby chodziło o innego artystę – dokładnie to samo by mnie wkurzało.

MYST

NAJGORSZA ZE WSZYSTKICH WERSJI

txt: MIELU

NDS

- Wydawca: Midway
- Producent: Cyan
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Cudów również się nie spodziewałem, ale Mielu ma rację – to śmieciuch. Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście – kupcie Phantom Hourglass. A jeśli już w Zeldę graliście, to nie pozwólcie, by MYST popsuł Waszą opinię o DSie. Ta konsola ma całą plejadę znacznie lepszych pozycji, niż ta konwersja, którą kupi ktoś nieświadomy „bo coś tam kiedyś słyszał."

Pytanie: Czy grę przygodową, z dużą ilością trudnych zagadek można zepsuć, jeśli się ją przygotowuje na DSa? Odpowiedź: Tak, MYST jest na to dowodem, ale błagam, nie kupuj go żeby sprawdzić, czy przypadkiem nie kłamię (albo się nie znam). To bardzo słaba i kompletnie niepotrzebna konwersja jednej z najlepiej sprzedających się gier wszech czasów. Widok niby fpp, ale nie mamy do czynienia z pełnym 3D. Chcąc iść do przodu trzeba stuknąć górną część ekranu dotykowego, a zmieni się obrazek i bohater znajdzie się kilka kroków dalej. Czternaście lat temu było to może ciekawym rozwiązaniem, ale dzisiaj to egzotyka. Tak jak egzotyczna jest wyspa, gdzie przeniesiony zostaje bohater po przeczytaniu tajemniczej książki o świecie MYST. Jasne jest, że chce wrócić do domu, ale ma problem, bo wokół prawie nikogo nie ma. Znajduje tylko tajemniczy list, szczątkowe instrukcje co robić. Dlatego zaczyna szukać i kombinować. Problem w tym, że w oryginalnej wersji zastosowano coś, co zwie się „gorącym kursorem" – kursor myszy zmieniał kształt, gdy gracz najechał nim na ważny przedmiot. Na DSie nie jest to możliwe, bo jakiś mądry inaczej człowiek wymyślił, żeby akcję pokazać na dolnym ekranie (w tym czasie na górnym można zobaczyć logo gry). Kursora nie ma w ogóle, trzeba stukać stylusem w ekran (a nuż się na coś istotnego natrafi), co kończy się tym, że bohater dokądś idzie, bo konsolka interpretuje dotknięcie jako chęć udania się w inne miejsce. Trzeba mieć sporo szczęścia, żeby wpaść na poszukiwany przedmiot. Inna sprawa, że obrazki są marnej jakości i niewiele na nich widać. Czy nie można było chociaż przenieść akcji na górny ekran? Stylus kierowałoby ruchem kursora, a podwójne stuknięcie oznaczałoby przejście w wybrane miejsce. Tragedia!

Nie wiem po co w ogóle zabrano się za tę konwersję. Tytuł zapewne przyciągnie nieświadomych klientów, ale ostrzegam, jest naprawdę źle. Jak już czasem bohater na kogoś wpadnie, to nie sposób zrozumieć, co ten ktoś mówi. Jakoś dźwięku idzie w parze z grafiką (czyli jest żenująco słaba), nawet jeśli założyć na uszy słuchawki. Powiem szczerze, nie spodziewałem się cudów, ale to dramatyczny crap. ■■

OCENA **3.5/10**

+ BEZ RUSZENIA GŁOWĄ NIC SIĘ NIE ZDZIAŁA
▩ NAWET JAK SIĘ RUSZY GŁOWĄ, TO I TAK SIĘ NIE DA GRAĆ

NIE WSZYSTKO CO DOBRE NA PC RZĄDZI NA DSIE

TO BYŁO FAJNE Owszem, MYST to klasyka gier przygodowych, które dominowały na pecetach dekadę temu. Niemniej ta konwersja jest po prostu dziadowska.

SONIC RIVALS 2

CZY KOGOKOLWIEK JESZCZE OBCHODZI SONIC?

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SEGA
- Producent: Backbone
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■□□□□□

MARCELLUS: W sumie to całkiem udana gra, jeżeli patrzeć pod względem czysto technicznym – jest uczucie pokaźnych prędkości, grafika nie zawodzi. Brakuje jednak jakiegoś większego sensu – Rivals 2 polega bowiem właśnie na rywalizacji, czyli zapierniczaniu przez poziomy tak długo, aż się wygra. Jeżeli się nie uda – trzeba wyścig powtarzać. Kiedyś chodziło w Sonicu bardziej o zbieractwo, tutaj jest niemal wyłącznie ściganie. Różnymi postaciami przez te same poziomy, aż do wkucia ich na pamięć lub znudzenia. Zależy co nastąpi wcześniej.

Dwójka bohaterów staje na linii startu. Krótkie odliczanie i zaczyna się wyścig. Akcja ukazana jest z boku, ale to pełne 3D. Czasem na zakrętach, albo w czasie lotu na paralotni, kamera pokazuje bohatera zza pleców lub od przodu. Mało wtedy widać, ale to norma. Tempo jest wysokie, ciężko się zorientować, co czeka kilka metrów dalej. Jeszcze gorzej, gdy postać wpadnie do działa, które wystrzeli ją z wielką prędkością. Biedak odbija się od kilku ścian i spada na pole przyspieszające bieg. Pozostaje trzymać prawo na krzyżaku i liczyć na to, że za moment odzyska się kontrolę. A co jeśli wpadnie się w jakąś dziurę? Luzik, trasy są wielopoziomowe, co pozwala bez napinki podchodzić do wyścigu. No i dzięki temu nawet przy piątym podejściu można odkryć jakiś skrót.

Nie można zapominać o zabieraniu pierścieni, którymi „płaci się" za użycie specjału. Zależnie od bohatera, można latać, zniknąć, dostać potężnego boosta. Są też urządzenia utrudniające życie przeciwnikowi. Fala uderzeniowa uspokoi go, gdy za daleko ucieknie. Nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby go po prostu kopnąć.

Trasy są mocno pokręcone, pełno na nich udziwnień i przeszkód. Czasem trzeba wspinać się po ścianie szybko naciskając odpowiednie przyciski, zdarza się natrafić na uprzykrzające życie roboty. Są windy, szyny, po których ślizgają się bohaterowie, elementy stołu do pinballa. Wesoło i przyjemnie. Czy nie mogło tak być przez cały czas?

Nie mogło. Przyjemną zabawę popsuto niepotrzebnymi trybami. Walką jeden na jednego, gdzie na kilkupoziomowej planszy trzeba skopać przeciwnika oraz walki z bossami, w których bierze udział sterowana przez konsolę postać przeszkadzająca w zaliczeniu zadania. Po co komu te elementy, skoro nie są fajne? Sterowanie jest przystosowane do szybkich biegów, a nie ganiania się po małej planszy. A trzeba je zaliczyć, by odkryć wszystkie poziomy, żeby później były dostępne podczas zabawy w dwie osoby...

Grafiki nie sposób oceniać, bo wiele nie widać. Bez rewelacji, jest poprawnie, a co najważniejsze płynnie. Gdyby tylko dało się wyłączyć tę przeklętą wesołą muzyczkę i głosiki postaci wypowiadających idiotyczne kwestie, byłoby miło. Zaraz, przecież można. Jak dobrze... ■■

OCENA **6.7/10**

+ SUPERSZYBKA ZABAWA, CIEKAWE, POKRĘCONE POZIOMY. BONUSY I SPECJAŁY
▩ WALKI Z BOSSAMI, POJEDYNKI 1 NA 1, MUZYKA, CZASEM NIEWIELE WIDAĆ

TAK TRUDNO SKUMAĆ, ŻE SONIC TO NIE MORDOBICIE?

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

GEOMETRY WARS GALAXIES

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Sierra ■ Ocena: 7/10

Sterować stylusem, a strzelać krzyżakiem (albo przyciskami ABXY), czy na odwrót? NDS nie ma analogów, jakoś trzeba sobie radzić. Da się nawet całkiem swobodnie manewrować między przeszkadzajkami. Szło mi lepiej niż na padzie od X360, ale gdy leżałem w łóżku. W tramwaju grało mi się niewygodnie. Niestety, z przyczyn technicznych najlepsze efekty graficzne wyleciały, więc nie jest to zbyt ładny tytuł. Najważniejsze, że zabawy jest na wiele długich godzin. ■■ [Miel]

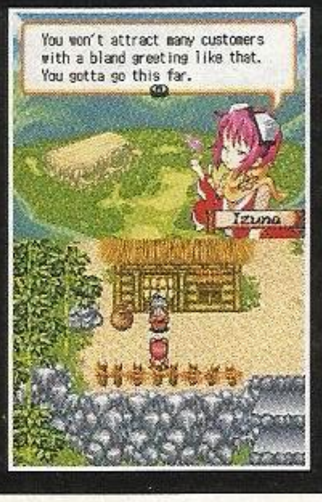
OPERATION VIETNAM

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Majesco ■ Ocena: 2/10

A to co? Cannon Fodder? Nie, to marny klon pokazujący dlaczego Amerykanie nie mogli wygrać z wojny w Wietnamie. Otóż nie potrafili poruszać się w jednym kierunku, a strzelać w drugim. Strasznie głupie, że nie ma strafe'owania w tej grze. Jeszcze głupsze, że nie wykorzystano stylusa do celowania. A do czego? Do przełączania się między bohaterami i grzebania w ekwipunku. Suuuper. Brzydkie, krótkie i bez muzyki. Strzały słychać, ale lepsze dźwięki Commodore 64 wydawało. Do wora. ■■ [Miel]

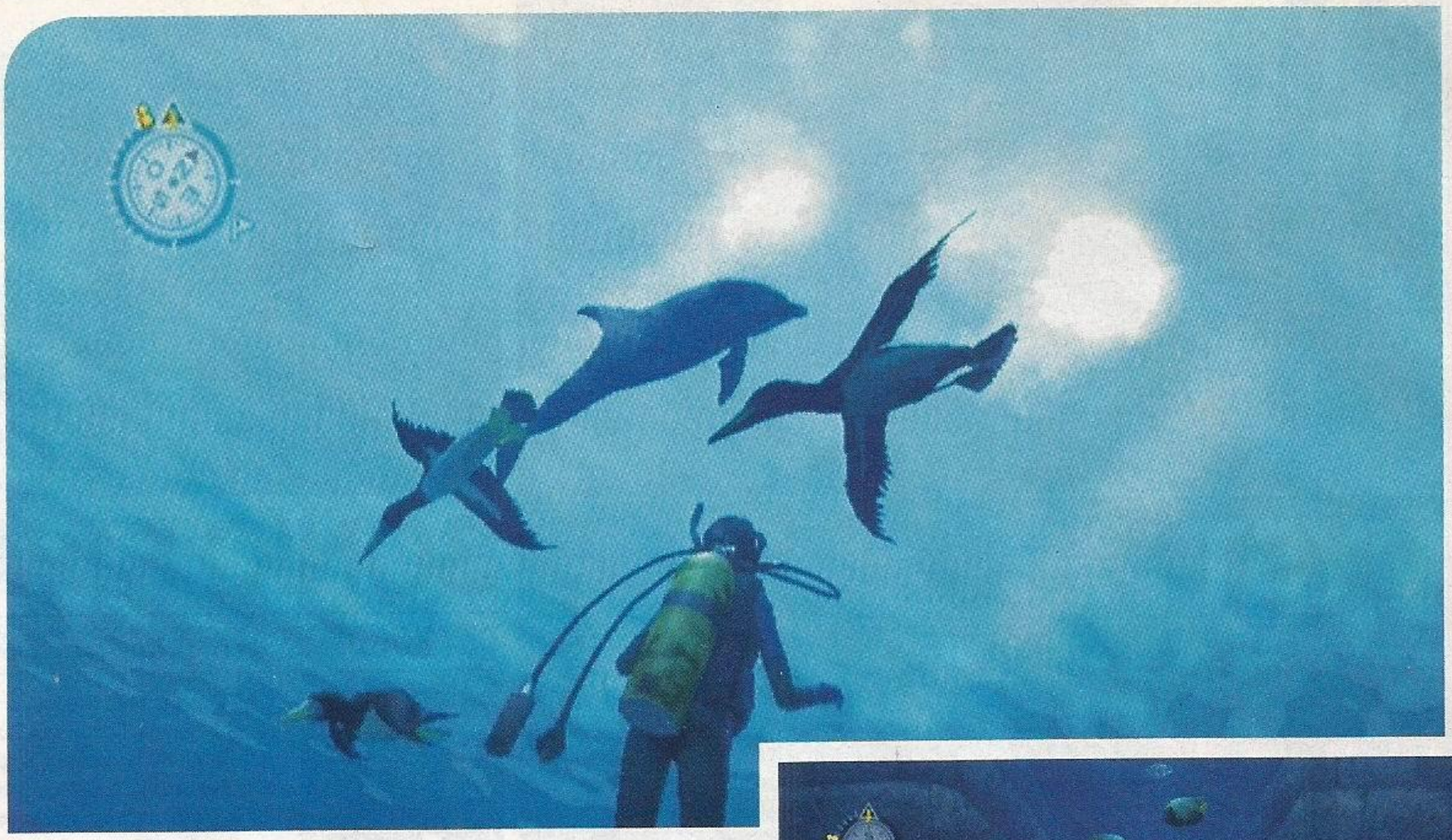
IZUNA: LEGEND OF THE UNEMPLOYED NINJA

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Atlus ■ Ocena: 5/10



Nie ma nic gorszego niż grać kilka godzin bez możliwości save'owania, tylko po to, by zginąć z rąk jakiegoś stabeusza. W Izunie stan gry zapisuje się przed wejściem do lochów i po wyjściu z nich. Jak bohaterka zejdzie, odrodzi się w wiosce, ale wszystkie znalezione przedmioty przepadną. Trochę głupi to pomysł, szczególnie irytujący, gdy zapomni się naładować baterie i konsolka wyłączy się w trakcie zabawy. Ładny turowy japoński erpeg, ale lepiej poczekać na Final Fantasy IV. ■■ [Miel]

BŁĘKITNA GŁĘBIA Gdyby tak przed płetwonurkiem cały czas płynęła Jessica Alba w skąpym kostiumie, to zapewne gra cieszyłaby się nieco większym powodzeniem. Można się przy EO bawić mniej więcej tak, jak przy filmach przyrodniczych w niedzielny, ale lekko jeszcze wczorajszy poranek...



txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Arika
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Relaks, luz, zero stresu. Czy takiego koleżkę (tak, napisałem to specjalnie) jak ja, uwielbiającego ostrą, szybką jatkę, może zainteresować taki twór (bo przecież grą tego nie nazwę)? Otóż nie, nie może. Nie interesuje mnie ani nurkowanie i oglądanie podwodnego życia, ani spędzanie długich godzin na statku, gromadzenie i przeglądanie informacji o różnych gatunkach rybek i delfinów. Po co w ogóle usiadłem do tej gry? Potraktowałem to jako test, chciałem sprawdzić, czy jest szansa żeby spodobała mi się Africa (jeśli Sony w końcu zdecyduje się ją wydać). Wygląda na to, że sobie odpuszczę. Wolę wyrywać flaki i ucinać łby.

ENDLESS OCEAN

TĘ GRĘ POWINNI DODAWAĆ DO KOBIECYCH CZASOPISM

I nie chodzi wcale o to, że nie jest warta większych pieniędzy. Jest wręcz odwrotnie. Chodzi o to, że **Endless Ocean** ma bardzo szeroki tak zwany target: gracze, nie-gracze, kobiety, dzieci, starcy i zwierzęta hodowlane. Każdy powinien się przy nim doskonale bawić. Inna sprawa, że tak się nie stanie i produkt firmy Arika furory nie zrobi. Ale gdyby mi przyszło o tym decydować, księgowy Nintendo miałby co liczyć.

→I USIĄDŹ, ODPOCZNIJ

Na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka to symulator nurka. Nie jakiś szczególnie realistyczny symulator, ale pewnie większość z Was tak by właśnie go zaklasyfikowała. I w sumie mielibyście rację, z tym że to bardzo powierzchowne spojrzenie. Po głębszym zastanowieniu, wrzuciłbym EO do jednego worka z REZem, jako gry relaksacyjne. Powód jest prosty: ta gra nie ma wyraźnego celu. Oczywiście gracz ma do dyspozycji parę zajęć do wyboru, na których może się skupić w czasie nurkowania, ale brak tu jakiegokolwiek przymusu. Nie ma żadnych punktów ani uciekającego czasu, ciągle brakujących pieniędzy czy innego motywatora. Co bardziej hardcore'owym graczom może się to wydać nie do pomyślenia, ale kwintesencją gry o nurkowaniu jest samo nurkowanie. Dlatego tak wielką wagę producent przyłożył do oprawy.

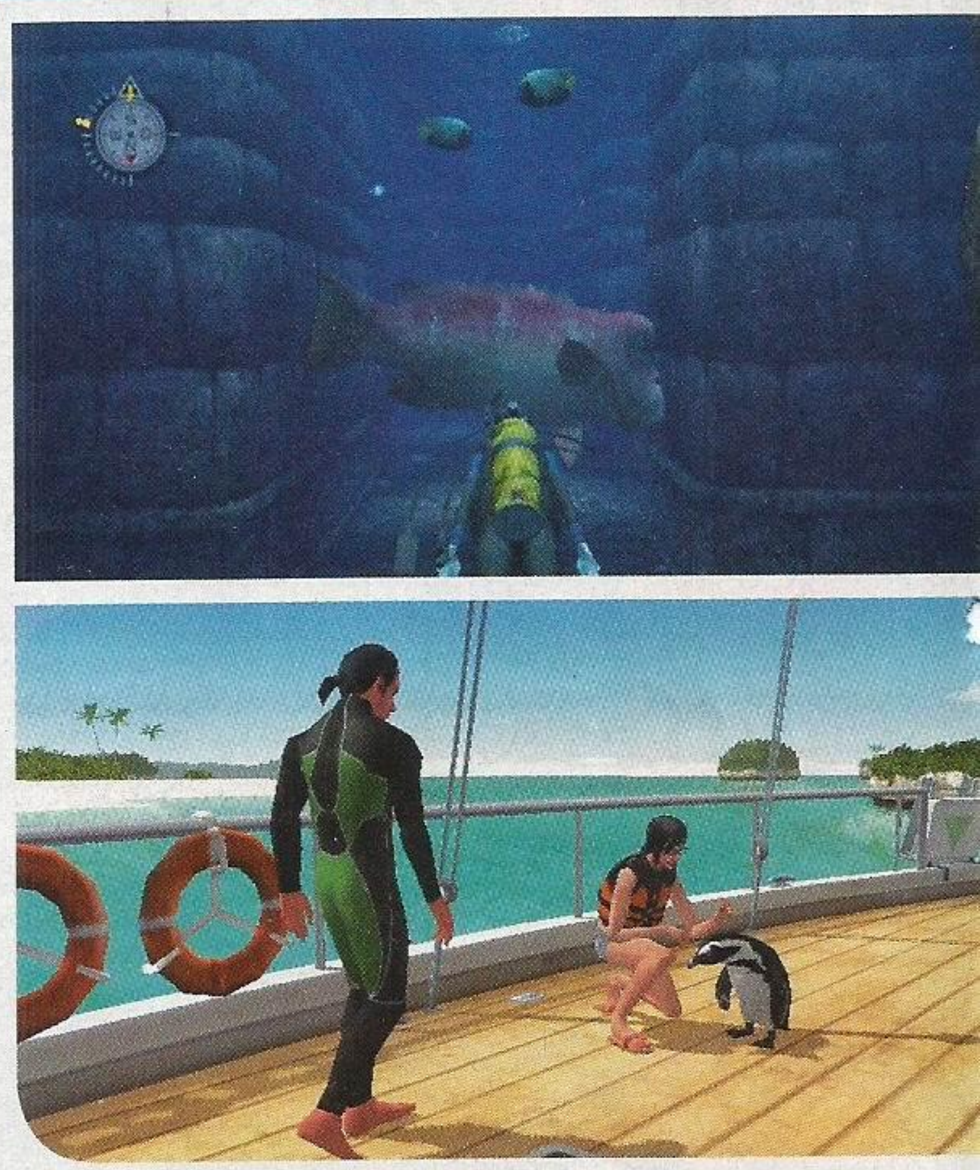
Nie będę oszukiwał, że EO to jakieś wspaniałe, techniczne osiągnięcie. W pewnych momentach, szczególnie na powierzchni, obiektom zdarza się przypominać o pięknych, ale dawno minionych latach spędzonych z Dreamcastem. Skupiono się raczej na wszystkim, co można określić mianem gry świateł. Powierzchnia wody, widziana zarówno z góry jak i od spodu, prezentuje się niczego sobie, a przebijające się przez nią promienie słońca nie pozostają w tyle. Technofile zapewne podniosą lament, że przecież nie ma tu żadnych skomplikowanych algorytmów – refleksy na powoli płynącym nurku to zapętlona animacja. Nie mam jednak zamiaru ganić za to autorów; w końcu sama idea grafiki to sztuczki, dzięki którym całość wygląda dobrze. A **Endless Ocean** tak właśnie wygląda. Z pewnością kilka razy pokiwacie głowami z uznaniem.

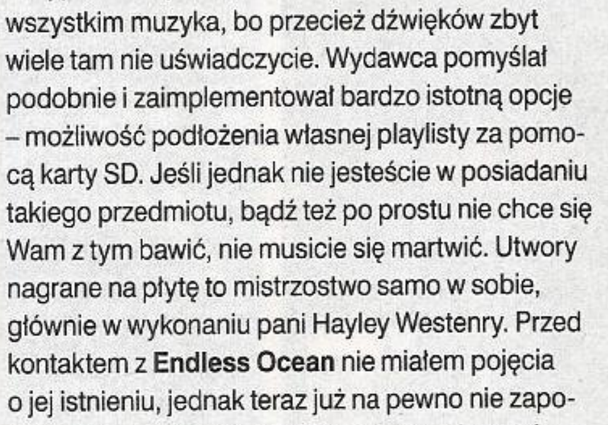
Jednak doznania wzrokowe to nie wszystko. Nastrój podczas podwodnych wojaży buduje przede wszystkim muzyka, bo przecież dźwięków zbyt wiele tam nie uświadczycie. Wydawca pomyślał podobnie i zaimplementował bardzo istotną opcje – możliwość podłożenia własnej playlisty za pomocą karty SD. Jeśli jednak nie jesteście w posiadaniu takiego przedmiotu, bądź też po prostu nie chce się Wam z tym bawić, nie musicie się martwić. Utwory nagrane na płytę to mistrzostwo samo w sobie, głównie w wykonaniu pani Hayley Westenry. Przed kontaktem z **Endless Ocean** nie miałem pojęcia o jej istnieniu, jednak teraz już na pewno nie zapomnę. Jej cudowne piosenki czynią z nurkowania niezapomniane przeżycie.

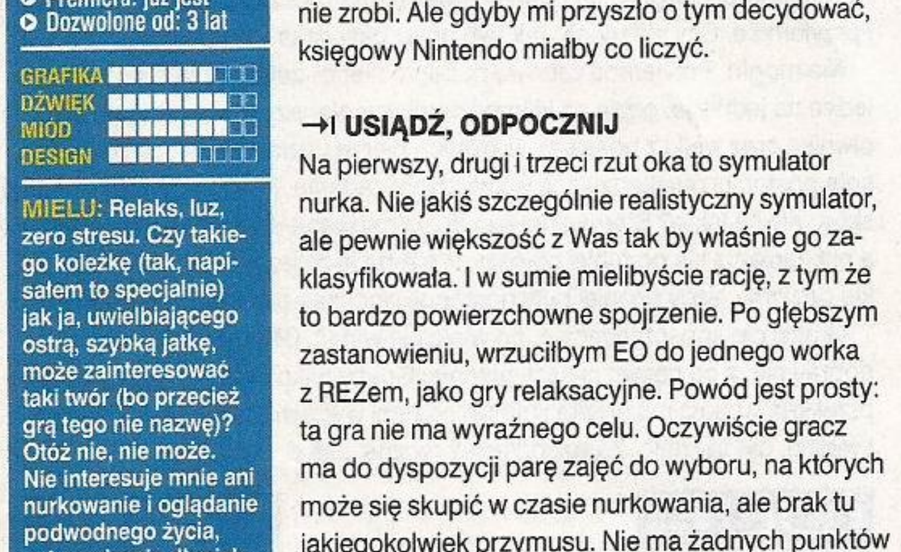
→I MAŁO ZA MAŁO

Faktem jest jednak, że coś w tym EO robić można. Głównym zadaniem zdaje się być odkrywanie i katalogowanie wszelkich gatunków morskich stworzeń, które potem trafiają do zawartej w grze encyklopedii. Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ każde zwierzę ma swoje przyzwyczajenia i występuje w konkretnym miejscu, o odpowiedniej porze dnia i roku. Przypominać to może trochę zbieranie Pokemonów, ale ma też walor edukacyjny. Poza tym badanie dna potrafi przynieść odkrycia w postaci starego kompasu czy innych zabytków. Jeśli to komuś nie odpowiada, ma do wyboru także oswajanie delfina i uczenie go sztuczek. Za postępy można mu rzucić rybkę, a gra mierzy nawet jego rekordy – najwyższy skok, najszybszy piruet i tak dalej. Podobnych rozrywek jest jeszcze parę, jednak łączy je jedno: robi się je dla własnej przyjemności. Są tylko pretekstem, by zejść pod wodę i zwiedzić jaskinie czy rafy koralowe. I to jest w sumie największa zaleta i wada jednocześnie. Strasznie przypadło mi do gustu takie podejście do tematu. Dawno nie spotkałem się z grą, która daje wolną rękę i nie zmusza do progresu. Okazuje się, że stworzenie takiego produktu jest możliwe i może on być bardzo dobry.

Zdaję sobie jednak sprawę, że nie każdy podzieli moje zdanie. Dla niektórych zwyczajnie za mało się tu dzieje i znudzą się po piętnastu minutach. Ja jednak zgaszenie światła, podkręcenie głośników, usadowienie się w wygodnym fotelu i swobodne nurkowanie znalazłem wielce odprężającym. Spora zasługa w tym sterowania, które zmyślnie zredukowano do samego pilota. Jest nawet automatyczne płynięcie, by się nie zmęczyć trzymaniem przycisku przy sporych odległościach! Jeśli będziecie mieli okazję, spróbujcie, a być może wsiąkniecie na dobre. ■■







KRÓL KAROL kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego... No, co tak słabo? Korale, nie kolare Maliniak! Powtórz!

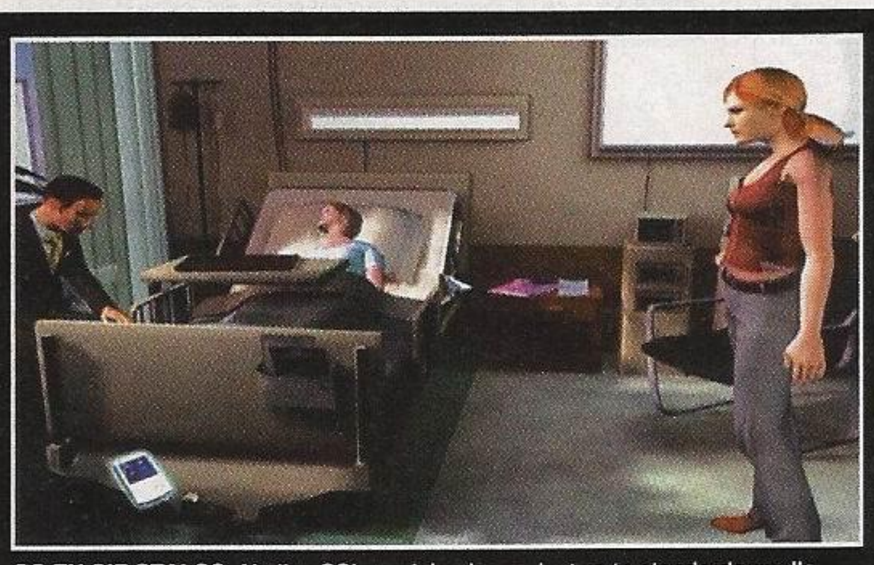
OCENA 7.5/10

➕ ODPRĘŻAJĄCA, PRZYJEMNA ZABAWKA
➖ DLA NIEKTÓRYCH: BEZCELOWA

MOŻNA PRZY NIEJ ODPOCZĄĆ

Wespół w zespół

Ogromną zaletą Endless Ocean jest sieciowy multiplayer. Niestety, konieczne są owiane złą sławą Friend Codes, jednak nie jest to chyba niespodzianka. Jeśli macie znajomego posiadającego grę, możecie w zaciszach swych domów wybrać się na wspólną eksplorację podwodnego świata. I to zarówno u siebie, jak i na akwenie znajomego. Choć to ten sam teren, może różnić się chociażby porą doby czy, co ważniejsze, roku. Szkoda, że gra (jak wszystkie na Wii do tej pory) nie obsługuje headseta, a zamiast tego mamy gotowe komendy do wyboru. Cóż, może w sequelu, na który po cichu liczę.



CO TU SIĘ STAŁO? Akcji w CSI za wiele nie ma, jest za to standardowe dla przygodówek kryminalnych szukanie śladów i przepytywanie świadków.

NIE MA SZANS Sorry, babe, nie masz większych szans w branży rozrywkowej z tym żabim uśmiechem. Niegłupia jesteś, idź może do policji czy gdzieś?

LABORATORIUM Z laboratoriów kojarzę tylko Dextera, ale jak ktoś lubi poślęczeć nad mikroskopem, to w CSI będzie miał sporo okazji.

txt: KAXI

XBOX 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Telltale Games
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Może serial popularny, ale są od niego fajniejsze – ja bym na przykład wolał grę na podstawie Deadwood, mogliby ją zrobić ludzie odpowiedzialni za GUN i byłoby lepiej niż tu. Przynajmniej graficznie, bo poza tym Twarde Dowody (gwoździe?) są całkiem przyzwoitą grą detektywistyczną, która pozwala nieźle wysilić szare komórki, jeżeli tylko wyłączy się podpowiedzi. Tyle, że w zalewie hitów pies z kulawą nogą na nią nie spojrzy i w sumie słusznie – może poczekać, na długie zimowe wieczory mamy lepsze gry. I dłuższe, ta wystarczy na krótką letnią nockę, jak ktoś będzie miał ochotę.

CSI: HARD EVIDENCE

POPULARNY SERIAL NA POPULARNEJ KONSOLI

CSI, czyli Crime Scene Investigation, w naszym pięknym kraju nosi nazwę Kryminalnych Zagadek (i tu pada nazwa miasta: Las Vegas, Nowy Jork lub Miami). Serial odniósł wielki sukces, szczególnie w Stanach Zjednoczonych, nic dziwnego więc, że pojawiają się i gry. Hard Evidence jest już chyba czwartym tytułem na tej licencji, jednak pierwszym, który gościmy w Neo Plus. Bo i dopiero ta część ukazała się na konsole. Dlatego nie będę go porównywał do poprzednich części, tylko od razu ostrzegę tych, którzy jakimś cudem mieli z nimi styczność, że nowych mechanizmów zabawy tutaj nie uświadczą.

Jak nietrudno zgadnąć, CSI należy do słabo reprezentowanego na konsolach gatunku gier detektywistycznych, co samo w sobie każe się jej przyjrzeć z uwagą. Tak jak bohaterowie serialu (których oczywiście widzimy i tutaj), pojawiamy się na miejscu zbrodni, gdzie zbieramy ślady, analizujemy próbki, porównujemy odciski i przesłuchujemy świadków. By doprowadzić sprawę do końca, trzeba zrobić wszystko w kolejności zgodnej z zamysłem twórców, jednak mnogość gadżetów daje złudne, ale przyjemne wrażenie, że gracz naprawdę jest Sherlockiem Holmesem XXI wieku. Ślady prochu, próbki DNA, porównywanie włókien czy składów chemicznych substancji – to wszystko sprawia pozory swobody. Jednak aby gra stanowiła jakiekolwiek wyzwanie, należy od razu wyłączyć część z podpowiedzi. Niektóre są przydatne i pozwalają zaoszczędzić irytacji, inne z kolei (jak na przykład nachalne propozycje, którego narzędzia użyć) zbytnio upraszczają rozgrywkę. Na szczęście wszystko można dostosować do swoich upodobań.

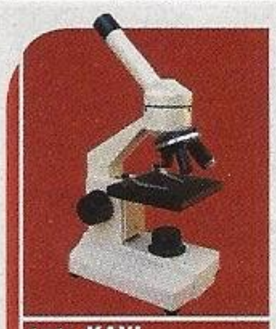
Hard Evidence serwuje pięć spraw do rozwikłania, co wydaje się liczbą śmiesznie niską. Na szczęście sprawy są nie tylko intrygujące i skomplikowane, ale również dość długie. Nie zmienia to jednak faktu, że w pięć godzin gra pęka – może w siedem, jeśli zechcecie zebrać każdy dowód i otrzymać najwyższe oceny. Ale to raczej dla masochistów. A to za sprawą oprawy graficznej, która nie sprawiłaby trudności nawet pierwszemu Xboxowi. Lokacje jeszcze wyglądają jako tako, co przy braku swobody ruchu nie jest jednak specjalnym osiągnięciem. Najgorzej prezentują się postacie, które są karykaturalne i brzydkie, ruszają się sztywno, śmiesznie przewracają oczami, a do tego nie zgrywają ruchu ust z dźwiękiem. Tak przy okazji, pełen dubbing, choć nie rewelacyjny, muszę poczytać na plus. Szkoda tylko, że prawdopodobnie zjadł horrendalną część budżetu. Skoro o kasie mowa, to wydawca zabezpieczył się na wypadek klapy finansowej – w grze jest pełno markowych produktów i ich reklam, nad czym jednak można przejść do porządku dziennego.

Trudno mi CSI: HE polecić, bo nie jest to na pewno gra dobra. Niedoróbki, oprawa i czas gry nie zachęcają do zabawy. Dużo zależy jednak od podejścia samego gracza. Bo w rzeczywistości można grę przejść oklikując otoczenie i używając wszystkiego na wszystkim. Jednak jeśli ktoś, tak jak ja, nastawi się na detektywistyczne myślenie, może bawić się nieźle. Ale tylko, jeśli kupi grę w okazyjnej cenie. Inaczej nie warto, nawet jeśli jest się fanem serialu. ■■

OCENA **6.4/10**

+ DAWNO NIE BYŁO GRY TEGO TYPU, NIEZŁY SCENARIUSZ
▪ LINIOWOŚĆ I SCHEMAT. CZAS ZABAWY. OGÓLNA BRZYDOTA

NISZOWA I BRZYDKA, ALE NIEZŁA



txt: KAXI

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Telltale Games
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Jak wyżej, tyle że na PS2 – licencja serialowa rzadko dobrze wróży grom, podobnie zresztą jak filmowa. Jak ktoś lubi kryminały może pograć, choć zachwycony nie będzie.

CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

ŚWIAT ZBRODNI NIE JEST KOLOROWY I RADOSNY

To oczywiste. Nie oznacza jednak, że gra oparta na serialu kryminalnym również musi być szaro-bura. Nie byli jednak świadomi tego programiści z Telltale Games i stworzyli produkt niemal całkowicie wyprany z kolorów. Granatowo-czarne menusy idealnie współgrają z jesienną aurą, tylko nie wiem, czy to pożądany efekt. Najgorsze jednak, że wszelkie miejscówki są strasznie ciemne, a przez to zdecydowanie odpychające. Pomijam już fakt, że czasami niewiele widać i można przegapić jakiś dowód. A bez tego można się zaciąć na dłużej i ostro zirytować.

Jak pewnie zauważyliście, recenzujemy w tym miesiącu również CSI na Xboxa 360. Czym różnią się te gry, że piszemy o nich osobno? Niemal wszystkim. Ta sama jest tylko licencja i mechanizm rozgrywki polegający na zbieraniu śladów, ich analizowaniu i w dalszej kolejności przesłuchiwaniu podejrzanych. Różnice są oczywiście w oprawie, o czym przeczytacie za chwilę. I o ile na 360 jest brzydko, ale można spokojnie grać, tak na PS2 już naprawdę w oczy kole. Co ciekawe, na Czarnuli CSI nie jest produkcją typu point'n'click, ale bardziej przygodówką FPP. Gracz ma swobodę w poruszaniu się po pomieszczeniach i rozglądaniu, za co odpowiadają analogowe gałki. Działa to jednak dość dziwnie, czasem ma się wrażenie, że coś postać ciągnie na sznurku, tylko mniej więcej w wybranym kierunku. Czy jest to lepsze rozwiązanie? Trudno mi określić, zależy co kto lubi.

→I KRYMINALNI ODPADAJĄ

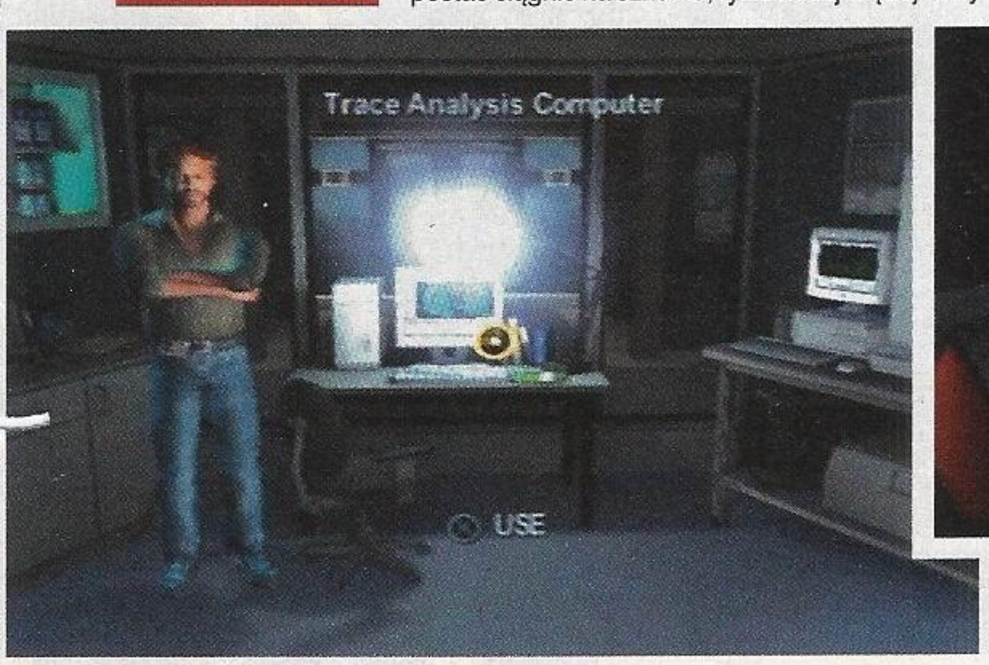
CSI: 3DoM (fajny skrót) oferuje oczywiście sześć nowych spraw, czyli jeśli ktoś jest nieuleczalnie chory, może nabyć obie wersje. W sumie będzie miał z dziesięć godzin zabawy. Chcę przez to powiedzieć, że na PS2 zabawa kończy się równie szybko, co na X360. Niestety gra cierpi na sporo wstydliwych niedoróbek. Mam na myśli głównie problemy z doczytywaniem danych. Nie oczekuję cudów i częste, a niekrótkie loadingi mnie nie dziwią. Jednak nie raz i nie dwa zdarzyło się, że muzyka w danym pomieszczeniu się nie wgrała i chodziłem w kompletnej ciszy. Albo jedna z odpowiedzi podejrzanego gdzieś zaginęła i niemowa tylko ruszał ustami. To jest dopiero zagadka!

Trudno określić CSI: 3DoM inaczej niż „średniak". Sam rdzeń zabawy naprawdę potrafi wciągnąć, nie ma w końcu nic lepszego niż dobry kryminał w długie, deszczowe wieczory. Niestety słaba grafika wyklucza wczucie się w nastrój i odpycha od telewizora. Problemem jest również niska rozdzielczość, przez co trzeba się niekiedy gapić w ekran, by dostrzec odcisk palca na srebrnym kluczyku. Niedoróbki i męczące menusy dokładają kolejne razy i w ten sposób dochodzimy do wniosku, że lepiej zainwestować chociażby w nowego Crasha (recenzja w N+ 104). Wiem, że to inna gra, ale za to o niebo lepsza. I, o zgrozo, dłuższa. ■■

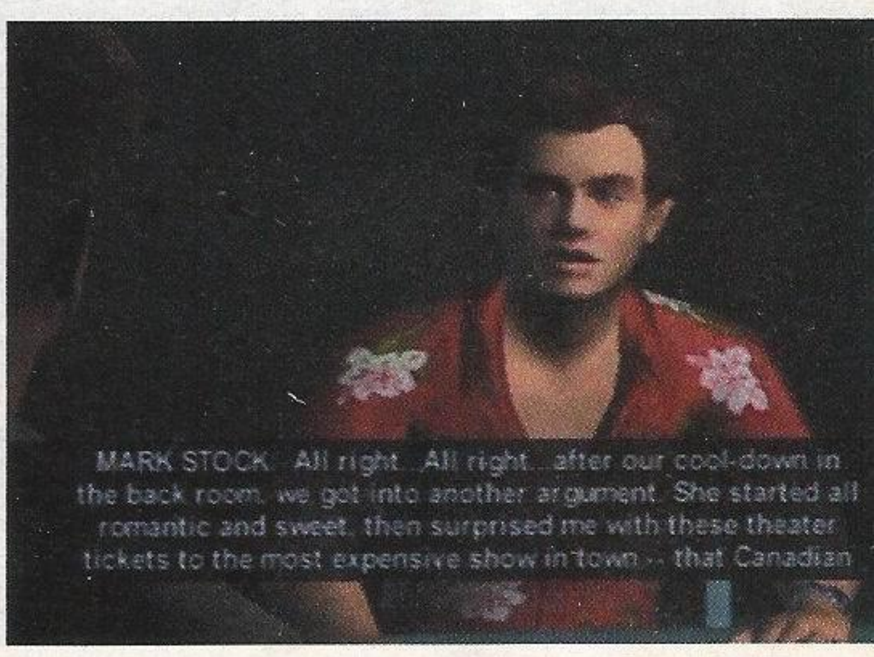
OCENA **5.6/10**

+ ROBOTA DETEKTYWISTYCZNA, JAK KTO LUBI
▪ NIEDOROBKI, NISKA ROZDZIELCZOŚĆ GRAFIKI, MENUSY

JESZCZE BRZYDSZA, A RÓWNIE NISZOWA



RÓŻNICA NIEWIELKA Jak na możliwości obu konsol, różnica w grafice jest mniejsza niż mogłoby się wydawać. Obie gry spokojnie pociągnęłaby PS2, ale gdyby za ich stworzenie zabrali się fachowcy, byłyby o wiele ładniejsze niż Hard Evidence na X360.



txt: GULASH

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: AM2
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Umbrella Chronicles to nie jest i jeśli wahacie się, którą grę powinniście sprawdzić, to powinniście skupić się właśnie na Residencie. Tutaj nie znajdziecie zombiaków (i to już dobry powód, żeby odpuścić), dodatkowych epizodów, których głównym bohaterem jest Wesker ani ogromnych, typowych dla japońskich survival-horrorów bossów. Nie wiem, czy będzie Wam się chciało kilkanaście razy grać tylko po to, żeby sprawdzić różne drogi dojścia do celu. Ja wolę liniową, długą grę, do której zasiadam raz, góra dwa i odkładam na półkę. Kupcie Residenta!

GHOST SQUAD

PREZYDENT PORWANY – DO KOGO ZADZWONISZ? GHOST... SQUAD!

Przez długi czas niedościgniony, wewnętrzny zespół SEGI o kryptonimie AM2 kojarzymy przede wszystkim z Yu Suzukim i automatowymi hitami takimi, jak Virtua Fighter, Outrun, czy wielbionym przez wielu Shenmue byłna topie. Suzuki jakiś czas temu odszedł, zorganizował nową ekipę i zajął się... Na razie nie wiadomo czym. Zaś samo AM2 raz na jakiś czas przypomina o swoim istnieniu. Choćby Ghost Squadem właśnie.

Wydany tylko na Wii (a szkoda, na PS2 też idealnie by hulał na GunConie choćby) **Ghost Squad** to klasyczny celowniczek – strzelanina na szynach, w której wiilot zmienia się w pistolet, a naszym zadaniem jest naparzanie do bandziorów i terrorystów, przy jednoczesnym omijaniu zakładników, których naturalnie należy oswobodzić. I to właściwie cała filozofia. Oczywiście warto mieć Wii Zappera, czyli uchwyt z rękojeścią pozwalający na zmontowanie z wiilota prawdziwego lightguna, ale nawet bez niego można postrzelać bez krzywienia się. Zwłaszcza, że jak zwykle nie wiadomo, kiedy Wii Zapper dotrze do Polski, a sterowanie jest czułe i sprawdza się wyśmienicie. Tak czy inaczej strzelamy, machamy wiilotem w celu przeładowania broni i zmieniamy spluwy na lepsze krzyżakiem – zabawa jest nawet emocjonująca, bo i dzieje się sporo. Pomijając fabułę, muzykę i grę lektorów, naturalnie, bo to klasyczna arcade'owa żenada.

→I SĄ CHĘTNI?

Ghost Squad naprawdę nie wyróżnia się niczym specjalnym na tle innych celowniczków, może poza stopniem rozbudowania – otóż bardzo często gra pozwala dokonać wyboru drogi, a jest tego istne zatrzęsienie. Po ukończeniu zabawy wyświetlana jest specjalna mapa, na której oglądamy to, w jaki sposób zdecydowaliśmy się przebić przez dany poziom – wystarczy zapamiętać gdzie już byliśmy i następnym razem wybrać inną ścieżkę. Na pewno dzięki temu półgodzinna gra (bo mniej więcej tyle potrzeba, by ukończyć trzy misje, może czterdzieści minut) w antyterrorystę ma szansę zabawić swojego właściciela jeszcze przynajmniej kilka razy. Dodatkowy tryby, jak choćby Ninja Mode (gdzie wszyscy przeciwnicy zmieniają się w ninjasów, a zamiast pruć z pistoletu ciskamy w nich shurikenami) a także multiplayer dla czterech osób jeszcze wydłużają czas cieszenia się nową grą. To nawet niezła (choć raczej brzydka – popatrzcie tylko na screeny i to, jak wyglądają postacie przeciwników) pozycja, jednak na tle ostatniego celowniczkowego Residenta wypada po prostu gorzej. Jeśli będzie kiedyś przeceniona, warto będzie wtedy rzucić na nią okiem – teraz jakoś nie widzę chętnych na taki shooter za dwie paki. ■■

OCENA **6.0/10**

+ SPORO ŚCIEŻEK I RADOSNEGO STRZELANIA, DOBRE STEROWANIE
– BRZYDKA GRAFIKA, FATALNE GŁOSY LEKTORÓW, SZYBKO PĘKA

JA WOLĘ CISNĄĆ ŻETON DO MASZYNY. A WY?

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

GŁÓWKA PRACUJE Pomysł na portale pojawił się już w Prey, ale dopiero Orange Box pokazuje, jaki tkwi w nich potencjał. Doskonała gra.

ZABRAKŁO CSA Team Fortress 2 jest bardzo przyjemną, szybką, prostą strzelanką online, ale to nie Counter-Strike. Chcemy konsolową wersję!

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- Wydawca: EA
- Producent: Valve / EA
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Pakiet rzeczywiście niczego sobie, jeżeli będąc trukonsolowcami nie graliście w Half-Life 2 tych parę lat temu na plecu, to warto Orange Boxa zdobyc i przejść, bo oferuje naprawdę dużo. Ale na wszystkich bogow! Kto robił konwersję? Nie wierzę, że PlayStation 3 nie jest w stanie pociągnąć gry wydanej ponad trzy lata temu! Moja „maszyna do pisania" dałaby radę i pewnie by tak H-L2 nie klatkował... Wniosek jest jeden, PS3 jest słabsze od kom... Nie, no, oczywiście, że nie – kolesie odpowiedzialni za port zwyczajnie nie przyłożyli się do pracy. Szkoda.

GRY MULTIPLATFORMOWE WCIĄŻ LEPSZE NA XBOXIE 360

Nie piszę tego żeby wywołać kolejną wojnę fanbojów. Stwierdzam fakt. Smutny, ale cóż poradzić. Orange Box jest kolejnym przykładem na to, że jeśli gra wychodzi na Xboxa 360 i PS3 (oraz na PC), to konsoli Sony trafia się gorsza wersja. Co ciekawe, najczęściej problemy dotyczą płynności animacji. Wystarczy przypomnieć sobie PES 2008, w który przez pewien czas (aż wypuszczono patcha) momentami po prostu nie dało się grać przez uciążliwe spadki ilości wyświetlanych klatek.

Podobnie jest z jednym z najlepszych fpsów (a właściwie składanką pięciu tytułów) zeszłego roku. Animacja potrafi dramatycznie chrupnąć, zupełnie jak w Pro Evo, ale na szczęście nie zdarza się to zbyt często. Szczególnie uciążliwe jest to w Half-Life 2: Episode Two, który, tak się składa, jest akurat najlepszą grą wchodzącą w skład kompilacji. Doskonale poprowadzona fabuła (tak, wiem, że można tak powiedzieć o każdej odsłonie Half-Life, ale drugi epizod wyróżnia się nawet na ich tle), najładniejsza oprawa i wspaniałe zakończenie, wywołujące czarną rozpacz (bo nie wiadomo ile przyjdzie czekać na ciąg dalszy, który chciałoby się poznać natychmiast) warte są każdej kasy, ale chrupnięcia czasem sprawiają, że kompletnie nie da się grać. Przez sekundę, czasem troszkę dłużej, wyświetlany jest jeden obraz, i nagle się okazuje, że w tym czasie bohater zdążył zarobić kulkę.

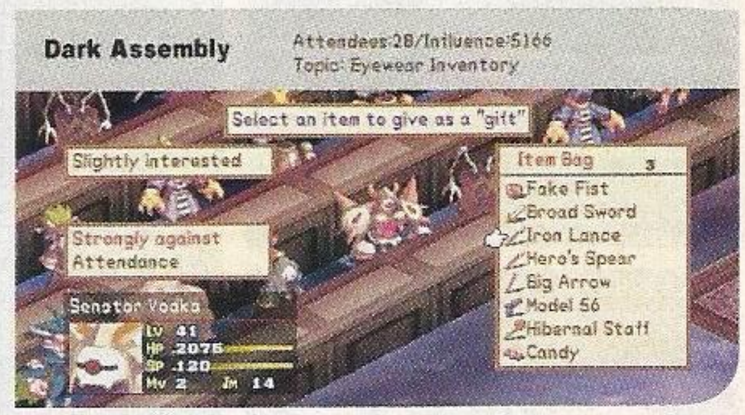
Jest to denerwujące tym bardziej, że w porównaniu do wersji na Xboxa bardzo długo trwa ładowanie ostatniego stanu gry. Od momentu, gdy bohater straci życie, do powrotu do gry mija kilkanaście sekund. Przy szczególnie trudnych, stresujących momentach odbiera to chęć do zabawy, a przecież mowa o Orange Box, tytule, z którym powinien zapoznać się absolutnie każdy, kto uważa się za prawdziwego wyjadacza. Ale ten zestaw powinni sprawdzić nie tylko hardcore'owcy, bo prócz doskonale opowiedzianych historii (Half-Life 2 i oba epizody) znalazło się tu coś dla miłośników prostej, szybkiej wyrzynki (sieciowy Team Fortress 2) i lubiących pogłówkować. Portal, przez wielu znawców i tysiące graczy uznawany jest za pierwszy tytuł pokazując, czym naprawdę są gry nowej generacji.

Możliwe, że chrupiąca animacja i długi czas doładowywania poziomów/zapisanego stanu gry to wina angielskiego studia EA, które zajęło się konwersją. Valve, twórcy Orange Box nie chcieli nad nią pracować, bo nie polubili programowania PS3 (podobno trwa długo, a efekty są nijakie). Mimo to posiadaczom tej konsoli polecam ten zestaw. Każdą grę z osobna warto byłoby kupić, a mamy je wszystkie za cenę jednej. Nie można przejść obok obojętnie. ■■

OCENA **8.9/10**

+ PIĘĆ ŚWIETNYCH GIER W CENIE JEDNEJ. I WSZYSTKO JASNE
– KIEPSKA ANIMACJA I DŁUGIE LOADINGI, NA X360 TAK NIE BYŁO

HALF-LIFE TO HALF-LIFE. KUPIĆ TRZEBA



W KUPIE RAŹNIEJ Gdy dwoje bohaterów stoi koło siebie, jest szansa, że gdy jeden z nich zaatakuje, drugi automatycznie przyłączy się do drużynowego ataku. Trzyosobowe combosy też są możliwe, ale zdarzają się rzadko. Trzeba mieć sporo szczęścia.

DISGAEA
AFTERNOON OF DARKNESS

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Atlus
- Producent: Nippon Ichi
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nazwę Nippon Ichi zna (i wielbi) już mam nadzieję każdy fan japońskich rpg'ów, zwłaszcza tych taktycznych. To jedna z niewielu obecnie firm, które kultywują wspaniałe tradycje Tactics Ogre i Final Fantasy Tactics. Jeżeli jakąś grę mógłbym przyrównać do legendarnego „taktiksa", to właśnie Disgaea: Hour of Darkness na PS2, która ukazała się, w co aż trudno uwierzyć, w 2003 roku. Czas leci, nie ma co. Konwersja na PSP jest równie udana, a nawet miejscami lepsza niż pierwowzór, spokojnie może konkurować z FFT: The War of the Lions. Gram i czekam na kolejne konwersje rpg'ów Nippon Ichi. Jest na co.

TO NIEPRAWDA, ŻE JRPGI PRZEŻYWAJĄ KRYZYS

Może nie ukazują się setki nowości na konsole stacjonarne obecnej generacji, ale na PS2 regularnie co miesiąc trafia się świeży kąsek, a handheldy, to już w ogóle erpegowy raj. Chociaż lepiej wypada DS, to PSP też ma się czym pochwalić. Zwłaszcza fani taktycznej odmiany jrpg mają powody do zadowolenia. Dopiero co mieli okazję ukończyć Final Fantasy Tactics: The War of the Lions, a oto pojawia się kolejna wspaniała propozycja, **Disgaea: Afternoon of Darkness** – odświeżony port jednej z najlepszych peesdwójkowych gier Nippon Ichi.

→| ZABAWA BEZ WALKI

Laharl, młody następca tronu królestwa demonów budzi się po dwóch latach z głębokiego snu. Odkrywa, że w tym czasie umarł jego ojciec i rozpętała się wojna o władzę. Bohater postanawia włączyć się do walki, by pokazać wszystkim, komu należy się tron.

Czeka go długa kampania, ale nie będzie to wielka, poważna wyprawa jak misja powiernika Pierścienia. To nie poważne Final Fantasy, czy poruszający trudne kwestie Xenogears. Demony przypominające wyglądem pingwiny zwracają się do Laharla per „dood", z niebiańskiej krainy do królestwa demonów w celu uśmiercenia jego władcy wysłany zostaje zawodowy zabójca, czyli głupiutka, słodka blondyneczka. Historia jest zabawna, choć specyficzny mangowy humor nie każdemu się spodoba. Warto jednak przymknąć oko na tę kwestię, bo sama rozgrywka to absolutna ekstraklasa, chociaż nie da się ukryć, że grę tworzono z myślą o hardcore'owych wyjadaczach.

Drużyna Laharla na każdą misję wyrusza z zamku bohatera, gdzie można spędzić czas na zakupach, leczeniu, tworzeniu nowych postaci lub polepszaniu statystyk broni. Każda z tych czynności wiąże się z bonusami. Częste wydawanie gotówki w sklepie zwiększa szanse na pojawienie się w nim mocniejszej, rzadko spotykanej broni. Odwiedziny w szpitalu z ciężkimi ranami są szczególnie mile widziane. W nagrodę można wyłapać kilka przydatnych przedmiotów. Aż chce się walczyć ofensywnie i zgarniać ciężkie baty.

Podnoszenie statystyk przedmiotów to zupełnie inna bajka. W tak zwanym Item World drużyna przenosi się do wnętrza broni, zbroi lub czegokolwiek innego i tam, na kilkunastu poziomach walczy z coraz silniejszymi przeciwnikami. Słaby pomysł na levelowanie przedmiotów i przy okazji postaci?

→| BOMBA GŁĘBINOWA

Oczywiście piszę o tym wszystkim w wielkim skrócie, potrzeba trochę czasu, żeby złapać na czym polega każdy z elementów rozbudowanego systemu rozgrywki. Kto nie ogarnia może odpuścić, teoretycznie bez podnoszenia statystyk, zabawy w tworzenie nowych postaci i wielu innych elementów też ma szansę dobrze się bawić. Dzięki świetnemu systemowi walki chętnie wracałem do już rozegranych pojedynków nie po to, żeby podnosić doświadczenie postaci, tylko z czystej przyjemności. Chciałem sprawdzić czy nie da się wygrać w łatwiejszy sposób.

Drużyny ruszają się w turach. Zaczyna gracz. Nawet jeśli dysponuje całą armią, może skorzystać tylko z określonej liczby postaci. Wybór, powiedzmy, dziesięciu wojaków to najmniejszy problem. Każdy z nich porusza się o określoną ilość pól, ale nie ma problemu, by jeden z bohaterów podniósł drugiego i rzucił nim w stronę przeciwników. To nie jest bajerek, czasami w ten sposób błyskawicznie można dostać się w strategiczne miejsce. Specjalne, oznaczone różnymi kolorami pola (Geo Panels) zwiększają lub zmniejszają statystyki postaci. Najlepsze jest pole „nietykalność", ale o połowę silniejszy atak też jest niczego sobie. Na właściwości takiego pola wpływa kamień zwany Geo Symbol. Zabawa zaczyna się w momencie, gdy zacznie się owe kamienie niszczyć. Następuje zmiana właściwości pól, a sporo HP traci wszystko, co się na nich znajduje. Nie tylko przeciwnicy. Również inne Geo Symbole. Wyobraźcie sobie co się stanie, gdy po każdej takiej zmianie, niszczony jest kolejny kamień. Ponad minutę ogląda się kolejne fale uderzeniowe rozchodzące się po całej planszy. Lepiej żeby żaden z bohaterów nie stał wtedy na jakimkolwiek Geo Panelu.

→| ECHO W PORTFELU

Jak widać walkę można wygrać na różne sposoby, czy to niszcząc Geo Symbole, czy korzystając z ich mocy, lub po prostu walcząc bezpośrednio, w klasyczny sposób. Wielka szkoda, że nie ustrzeżono się błędu oryginału i nie można mapy zoomować ani oddalać. Obrót o 90 stopni nie zawsze pomaga i czasem po prostu nie widać czy się przeciwnika trafi czy nie. Oklaski natomiast należą się za oprawę – poprawiono problemy z płynnością animacji, teraz jest ostra jak żyleta. Gra ślicznie prezentuje się na małym ekranie PSP i równie dobrze brzmi (zarówno muzyka jak i lektorzy). Dzięki dodatkom, o których kilka słów znajdziecie w ramce, nawet fani oryginału mogą spokojnie inwestować w Afternoon of Darkness kasę. Jeden z najlepszych jrpg na PSP? Zdecydowanie tak! ■■

OCENA 8.5/10

+ GŁĘBOKI SYSTEM WALKI, ZABAWA NA SETKI GODZIN
– OGRANICZONA KONTROLA NAD KAMERĄ, MEGAHARDCORE

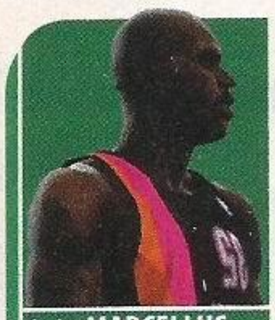
KRYZYS? NIE ZAUWAŻYŁEM

Disgaea Plus

Etna Mode, to zabawa w „co by było gdyby". Laharl nie żyje, Etna sama walczy o władzę. Potyczki są znacznie trudniejsze, historia zupełnie inna. Ten tryb trzeba odblokować (na oficjalnej stronie gry www.disgaeapsp.com znajdziecie podpowiedź jak to zrobić). Od początku zabawy dostępny jest za to multiplayer. Walka z innymi graczami byłaby ciekawsza, gdyby dało się bawić online, ale niestety, tak dobrze nie ma. Jest też opcja grzebania w ekwipunku drugiego gracza i uzupełnianie swojej kolekcji o kopie jego broni, zbroi i innych przydatnych przedmiotów. Oryginały pozostają u właściciela.

LAHARL ŻE CO? Mały anorektyk z dziwaczną fryzurą, to następca tronu krainy demonów. Bez dwóch zdań, do specyficznego humoru trzeba się przyzwyczaić.

POSTĘP Już parę lat temu mówiło się, że można pomylić to, co pokazuje konsola z prawdziwymi meczami. Na 14 calach może i tak, ale teraz – w dobie HD – wygląda to lepiej, niż transmisja w normalnej rozdzielczości na 29 calowym telewizorze CRT. I niewiele gorzej, niż HD.



txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: 2K Sports
- Producent: VC
- Liczba graczy: 1-46 (10)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Visual Concepts od lat godnie rywalizuje z Electronic Arts Sports i jak co roku, w przypadku koszykówki, wypada lepiej niż konkurencyjne Live, przy którym – mam wrażenie – ciągle coś grzebią i kombinują. Mecze z Marcelem kończą się zwykle dla mnie sromotną porażką; jest z tą serią od samego początku i warto ufać jego słowom. Mam nieco zastrzeżeń do do jakości grafiki i animacji; można to było zrobić lepiej, ale tak jak wspomniał Mac najwyraźniej potrzeba kolejnego roku na doszlifowanie tego elementu. Na PS2 też da się grać bez większego skrzywienia, ale najlepiej nie mieć za dużego telewizora. 21 w sam raz styka.

NBA 2K8

MISTRZOSTWO ZDOBYTE PO WALCE

Od pamiętnego dla niektórych NBA 2K na Dreamcasta seria, niegdyś wydawana przez Sega, a obecnie 2K Games, zaś tworzona przez uzdolnioną ekipę Visual Concepts, dzierży palmę pierwszeństwa wśród symulacji koszykówki na konsolach. Raz jest lepiej, raz gorzej, ale poniżej pewnego, bardzo zresztą wysokiego poziomu nigdy nie spadła. Nie inaczej jest tym razem – to przez najbliższy rok najlepsza symulacja spod znaku NBA na next-genach, lepsza od zeszłorocznego NBA 2K7 (i NBA 2K6 sprzed dwóch lat), ale przede wszystkim – fajniejsza od największej konkurencji – NBA Live 08. Bliższa rzeczywistości, przyjemniejsza w obyciu. Ale nie pozbawiona niestety wad – niemal co roku przychodzi coś takiego pisać w odniesieniu do sportowych symulacji i jakoś nadal nie można się doczekać ideału. Kilka razy było bardzo blisko (NBA 2K2 na DC to najlepsza z części), tym razem jest nieco dalej.

→I NOTHING BUT NET

Wiele idiomów jest nieprzetłumaczalnych z amerykańskiego slangu koszykarskiego, stąd zapewne Wojtek Michałowicz tak chętnie nadużywa w swoich relacjach, tych wszystkich pikenroli, bakdorów, nołlukpasów... Nothing but net to kolejny, a oznacza czysty rzut, po którym piłka porusza tylko siatką na obręczy, ale w tym wypadku, nieco przewrotnie, że to najlepsza koszykówka do grania online, jaką można znaleźć na next-genach. Na X360 możliwe są mecze 4 na 4, zaś na PS3 pełnowymiarowe – 5 na 5. Szał, każdy odpowiada za swoje zagrania, a zgrać się trzeba jak na prawdziwym boisku, żeby prawidłowo wykonywać poszczególne zagrywki. Na prawdziwych zapaleńców czeka nawet cały sezon do rozegrania przez sieć, a oprócz tego większość z trybów dostępnych offline – jak choćby z lekka „zapożyczony" z NBA Live konkurs wsadów. Fajny, ale za słabo wyjaśniony w samej grze; zresztą instrukcja też nie jest pomocna w tym i wielu innych przypadkach. Tak czy inaczej – online w NBA 2K8 to potęga.

→I ASOCJACJA

The Association to najważniejszy tryb dla jednego gracza w NBA 2K8, więcej niż zwykły Season – prowadzenie wybranej drużyny przez wiele lat, kupowanie i sprzedawanie zawodników, pilnowanie salary cup, czyli limitu wynagrodzeń, wybieranie młodych graczy w drafcie z drużyn uniwersyteckich oraz, po raz pierwszy, możliwość utracenia pracy, czyli zostania wywalonym na bruk (żeby nie powiedzieć „pysk"). To już prawie jak Football Manager, tyle że z możliwością normalnego grania i samodzielnego przesądzania o losach zaciętych spotkań w play off czy finałach.

Innym niezłym trybem jest NBA Blacktop – koszykówka uliczna od lat obecna w serii, w zeszłym roku zastąpiona przez 24/7, w którym tworzyło się swojego zawodnika i rozgrywało nim mecze z gwiazdami NBA prowadząc ziomka po szczeblach kariery. Była fabułka, były jakieś gadki, ale na poziomie raczej teatrzyku szkolnego, choć jako całość 24/7 sprawdzało się nieźle. NBA Blacktop jest bardziej standardowe – do wyboru kilka typów gier streetballowych (w tym nieśmiertelne 21) i tyle.

→I D-FENCE, D-FENCE!

Jest w tej grze pewien paradoks – konsolowe AI rządzi i dzieli w ofensywie, ale zasysa w obronie – w ataku grają, jak kandydaci do mistrzowskiego tytułu, a w obronie jak Minnesota Timberwolves. Dla równowagi dostałem do rąk featurkę zwaną Lock-on D, która pozwala w banalny sposób powstrzymywać ofensywne zapędy przeciwnika, co zabawne, im większym zawodnikiem, tym lepiej – nawet najwięksi dryblerzy nie potrafią uciec spod ścisłego krycia Yao Minga, bo z pomocą Lock-on D jest po prostu za szeroki do objechania. Z kolei w ataku nowy system liczący położenie stóp graczy na parkiecie determinuje dostępne zagrania, co sprawia, że jest trochę trudniej odpalić jakieś akcje z dziwnych pozycji (jak w NBA Live 08), ale za to zwiększa się uczucie realizmu. Nie zmienia to jednak faktu, że łatwo jest konsolową obronę przełamać. W sumie wychodzi niezbyt zrównoważona zabawa – po kilku godzinach treningu przełamywanie obrony przeciwnika jest za mało satysfakcjonujące, a Lock-on D sprawia, że w defensywie można dokonywać niemalże cudów.

→I Z JAKIEGO KOSZMARU JESTEŚ?

Takie pytanie może się nasunąć po ujrzeniu facjat kilku białych zawodników, nie wiem co jest, ale wszyscy mają problem z „białasami" – w każdej grze sportowej lepiej udają się twarze czarnoskórych graczy. W **NBA 2K8** wystarczy popatrzeć na Steve'a Nasha, by zwątpić. Poza tym jednak graficznie nie jest źle, a nawet jest dobrze, choć na pewno nie jest to szczyt możliwości żadnego z next-genów (na PS2 jest za to nieco gorzej niż było, niestety). W każdym razie animacji zawodników nie można wiele zarzucić, choć niektóre przejścia pomiędzy zagraniami nie są zbyt płynne – kompletnie od nowa napisane do tej części animacje najwyraźniej wymagają jeszcze kolejnego roku dopieszczania. Za to ławka rezerwowych z trenerem na czele oraz trybuny wyglądają już naprawdę bardzo fajnie.

Komentatorzy nie dali rady – jeżeli ktoś nie wpadnie na jakiś nowy genialny pomysł skpytowania tych gadek, to niedługo okaże się, że wszystko wygląda jak w TV, ale tak niestety nie brzmi. Z reakcjami kibiców jest łatwiej i to akurat wyszło bardzo sympatycznie, fani wspierają swoją drużynę, buczą na przeciwników i generalnie mocno się udzielają.

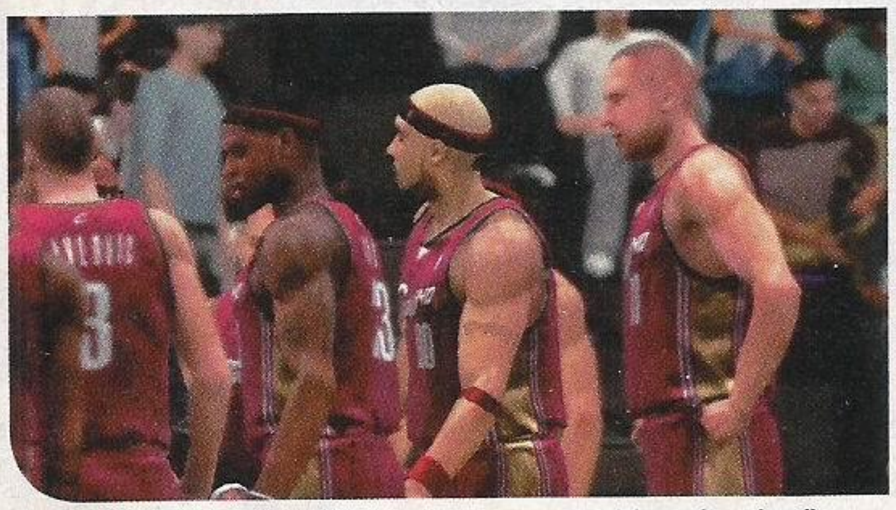
→I NADAL NAJLEPSZA

Mimo kilku problemów z przegiętymi zagraniami, jak Lock-on D oraz błędami graficznymi, czy okazjonalnymi problemami z animacją ruchów graczy, **NBA 2K8** jest tą symulacją koszykówki, na której swe spracowane od piłki dłonie powinni położyć wszyscy fani kosza. Świetny tryb Association i nie gorszy online zapewnią mnóstwo zabawy aż do następnej odsłony gry. ■■

OCENA 8.4/10

+ ASSOCIATION, ROZBUDOWANY ONLINE, ŚWIETNE STEROWANIE
– NIEKTÓRE ANIMACJE, ZDARZAJĄ SIĘ BŁĘDY W GRAFICE

JEST DOBRZE, MOGŁO BYĆ LEPIEJ



FAJNE KOSZULKI Jedną z fajniejszych rzeczy w ostatnich grach z tej serii są bardzo naturalnie zachowujące się koszulki graczy – nie są częścią tułowia.

All Stars

Gdyby w Chinach oficjalnie sprzedawano konsole, gry z NBA w tytule i Yao Mingiem na okładce sprzedawałyby się obłędnie – ciekawostką bezpośrednio z tym związaną jest, że z listy zawodników, na których można głosować przez zbliżającym się Meczem Gwiazd NBA, usunięto chińskiego debiutanta Yi Jianliana z Milwaukee Bucks, który jest drugim zawodnikiem z Państwa Środka (właśnie po Yao Mingu z Houston Rockets) w NBA. Yao regularnie grywa w meczach gwiazd dzięki temu, że głosują na niego miliony Chińczyków i zawsze zbiera ogromną liczbę głosów – zdarzyło się, że przeskoczył w głosowaniu na środkowego samego Shaqa O'Neala, gdy ten grał w LA Lakers. Tego samego obawiano się w przypadku Yi – zawodnika dobrego, choć kompletnie nieznanego w USA i dlatego usunięto go z listy uniemożliwiając wypaczenie przez Chińczyków głosowania. Dlaczego wypaczenie? Dlatego, że w liczba głosów decyduje o wyjściu w pierwszej piątce meczu gwiazd i może oznaczać odebranie miejsca jakiemuś o wiele wybitniejszemu graczowi. Tym bardziej, że Yi Jianlian jest skrzydłowym, więc przy odrobinie wysiłku ze strony chińskich internautów mógłby wypchnąć z pierwszej piątki Wschodu niekwestionowane mega gwiazdy NBA – Kevina Garnetta albo LeBrona Jamesa.

DRUŻYNA Jak w każdym prawym i sprawiedliwym japońskim role-playu, tak i tutaj do głównego bohatera szybko przyłączają się kolejne postacie, by wspólnie uratować świat przed zagładą. W przypadku Wild ARMs jest to sześć osób, które gracz poznaje dość szybko, a to za sprawą swego rodzaju zajawki pod koniec pierwszej godziny gry, która daje przedsmak tego, co przygotowali autorzy dalej.

REBECCA Nie wiem dlaczego nastoletnie bohaterki jrpgów ubierają się jak pracownice domów rozkoszy, ale widać to obowiązkowy strój, jeśli chce się ocalić świat.

WILD ARMS 5

txt: KAXI

DZIKIE RAMIONA 5 – BRZMI JAK TANIE PORNO

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Xseed Games
- Producent: Media Vision
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 22 luty
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: No cóż, ta gra ukazała się w Japonii pod koniec 2006 roku, a że seria Wild ARMs nigdy jakaś przepiękna nie była, to i piętnaście miesięcy opóźnienia w stosunku do Europy nie wyszło jej na dobre. Oczywiście fani jRPG powinni rozpływać się jeszcze przez kilka misięcy nad GrimGrimoire, Odin Sphere i Persona 3, ale to kolejna gra, która może czekać w kolejce. Można zagrać.

Ale żarty na bok. Seria Wild ARMs, choć może nie sięga szczytów popularności, zapisała się złotymi głoskami w historii gier video. Pierwowzór był jednym z pierwszych japońskich rpgów, jaki trafił do Europy. Dla wielu z nas był to początek romansu z tym gatunkiem. No i nie można zapomnieć, a przynajmniej ja nie mogę, o genialnym intrze z jedną z najwspanialszych melodii, jakie zdarzyło mi się słyszeć kiedykolwiek w grach. Niestety, czas umyka i w ten sposób obchodzimy właśnie dziesiąte urodziny Dzikich Ramion. Z tej okazji na rynek trafia piąta odsłona, którą właśnie mamy na tapecie.

→I BOHATEROWIE

WA5 zabiera gracza po raz kolejny do świata Filgaia, w którym miesza się klasyczne fantasy, zaawansowana technologia oraz kropla Dzikiego Zachodu. Głównym bohaterem jest niebieskowłosy młodzieniec o imieniu Dean – i niestety już tu gra zalicza pierwszy poślizg. Nie wiem, może się starzeję, ale nastoletni fizycznie, a pięcioletni psychicznie bohaterowie rpgów zaczynają mi się przejadać. Być może kilka lat temu patrzyłbym na to inaczej, ale obecnie tego typu postacie zamiast śmieszyć, irytują mnie straszliwie. Nie jest więc niespodzianką, że z Deanem się nie zżyłem. Podobnie ma się sprawa z resztą osobistości, które grają w WA5 jakąś rolę – nie są zbyt ciekawe. No, może ewentualnie Rebecca, przyjaciółka głównego bohatera, ale to raczej ze względu na niewiarygodnie krótkie spodenki niż cechy charakteru.

Gra stara się utrzymywać swój łobuzersko-komiczny charakter, ale średnio jej to wychodzi. Wprawdzie od czasu do czasu trafi się jakaś śmieszna sytuacja czy wymiana zdań, ale zazwyczaj wszelkie przerywniki ogląda się z obojętnością, pod którą czai się narastająca powoli irytacja. Nie rozładowuje jej niestety opowiadana historia. Jest może nie tyle głupia, co do bólu typowa i zgrana. Dziewczynki spadające z nieba tuż przed głównym bohaterem, tajemnicze artefakty, a w rezultacie ratowanie świata było już wielokrotnie i z pewnością jeszcze będzie, więc nie wiem czemu akurat WA5 miałby Was tym przyciągnąć.

→I COŚ INNEGO

Produkt Media Vision nie skusi Was także oprawą. Wprawdzie całość wygląda przyzwoicie, postacie trochę lepiej, a otoczenie ciut gorzej, jednak nie jest to żaden wysiłek dla starej, choć wciąż jarej konsoli. Momentami bywa surowo, kiedy indziej znów grafikom udało się stworzyć miłe dla oka krajobrazy, w sumie jednak grafika nie spada poniżej niezłego poziomu, nie bardzo też starając się go przekroczyć. Boli również design, któremu brakuje choćby krztyny geniuszu. Wszelkie napotkane potwory są strasznie bezpłciowe. Zupełnie, jakby graficy zostali wyprani z jakichkolwiek ciekawych pomysłów. Dużo lepiej jest z muzyką. Wprawdzie do pamiętnego motywu z intra jedynki nie dorasta, ale i tak udało jej się zachować charakterystyczny klimat. Harmonijki czy gwizdania nie da się pomylić z niczym innym. Słabiej wypada za to dubbing, który dopełnia obrazu idiotycznych bohaterów. Cienkie głosiki mi już bokiem wychodzą.

Wart chwili uwagi wydaje się za to system walki. Jest to rozwinięcie pomysłu wprowadzonego przez część poprzednią. Po rozpoczęciu potyczki, najczęściej losowej, postacie są przenoszone na arenę złożoną z sześciu hexów, czyli sześciokątnych pól. Część z nich ma specjalne właściwości, zwiększające na przykład siłę ataków magicznych. Zasada jest taka, że zarówno ataki jak i czary defensywne działają na wszystkie postacie znajdujące się w hexie. Wykorzystanie tego faktu powinno być kluczem do sukcesu. Powinno, bo rzadko kiedy ma tak naprawdę znaczenie. Gra jest na tyle prosta, że nie trzeba zastanawiać się godzinami nad każdym ruchem ani planować ze sporym wyprzedzeniem. Tak więc choć WA5 trzeba wrzucić do wora z taktycznymi rpgami, zagorzali fani strategii nie znajdą tu wiele dla siebie.

→I TROCHĘ AKCJI

Obok taktyki w **Wild ARMs 5** znalazło się trochę miejsca również dla akcji. W czasie eksploracji Dean ma możliwość skoku, wślizgu oraz korzystania z (tytułowego) ramienia, które oprócz do walki, służy również do rozwiązywania prostych zagadek. Przykładowo, by otworzyć drzwi, trzeba wcześniej aktywować strzałem wszystkie przełączniki w pomieszczeniu. Daleko temu do takiej powiedzmy Zeldy, ale też nie o to chodzi. Ważne, że bieganie po labiryntach uczyniono nieco ciekawszym.

W żaden sposób nie mogę napisać, że **Wild ARMs 5** jest grą złą. Po prostu w niemal każdym aspekcie nie wybija się niczym szczególnie dobrym, brak tu elementu, który sprzedałby ten tytuł. Widzieliśmy już dziesiątki podobnych produktów i chyba poza sentymentem do serii, nie istnieje powód, dla którego warto w sklepie wziąć z półki właśnie WA5. Przygotujcie się lepiej na europejską premierę Persony 3, która niszczy spojrzeniem większość jrpgów na PS2. ■■

Ile jeszcze?

Piąty Wild ARMs jak na role-playa wydaje się grą raczej krótką. Albo lepiej powiem: niedługą. Trzydzieści godzin to maksimum, jeśli chodzi o główny wątek. Zaliczenie wszystkich pobocznych zadań i zebranie wszelkiego badziewia to kolejne dziesięć godzin. Niby przyzwolcie, ale tyle mają niektórzy przedstawiciele action-adventure. Poza tym wydaje mi się, że mało kto będzie miał ochotę ukończyć grę na sto procent. Raz, że aż tak wciągająca nie jest, a dwa, że większość questów pojawia się pod koniec historii, kiedy to parcie na ujrzenie outra jest z reguły najsilniejsze.

STRZAŁKI Genialnym pomysłem są kolorowe strzałki przy wszelkich przejściach, które wskazują, skąd się przyszło, które pomieszczenia już się sprawdziło, a gdzie stopa bohatera jeszcze nie postała. Ułatwia życie.

OCENA 6.0 / 10

+ SOLIDNY RPG Z DOBRĄ MUZYKĄ
- BRAK CZEGOŚ WYJĄTKOWEGO

KOMPLETNIE BEZ POLOTU

ZACK & WIKI
QUEST FOR BARBADOS' TREASURE

ALBO POKOCHASZ ZACKA, ALBO CZAS ODPOCZĄĆ OD GIER

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1
- Premiera: styczeń 2008
- Dozwolone od: 0+

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Więcej! Więcej takich gier na Wii, a powiem, że tę konsolę naprawdę warto kupić. Bez japońskich mózgów straciłbym wszelką nadzieję, ale na Capcom zawsze można liczyć. Kupować, nie zastanawiać się ani chwili dłużej!

Patrzysz na screeny i myślisz sobie: kolorowa gierka dla dzieciaków. Czytasz tytuł i wystawiasz notkę: kolejny japoński, niezrozumiały crap. Sprawdzasz producenta i zaczynasz się zastanawiać: Capcom nie robi przecież słabiaków. Zbyt dobrze pamiętasz przypadek Viewtiful Joe. Widzisz ocenę i wiesz, że musisz się dowiedzieć o tej grze więcej.

→I TEENAGENT

Kto jeszcze pamięta ten tytuł i setki innych przygodówek point'n'click, w które zagrywaliśmy się przez długie lata? Gatunek zawsze był domeną pecetów, trzeba jednak przyznać, że radziły sobie z nim wyśmienicie. Niestety, grom tego typu zdarzyło się wyginąć. Ale tak, jak kilka lat temu Capcom ożywił scrollowane bijatyki i wraz z V-Jerzym przeniósł je w XXI wiek, tak teraz uczynił to samo z przygodówkami. Zack & Wiki, choć może na pierwszy rzut oka na to nie wygląda, jest najwyższym etapem ewolucji gatunku. Nie dość że zawiera wszystkiego jego najlepsze cechy, to dodaje mnóstwo innowacyjnych rozwiązań. Jest to też jedna z tych gier, które na innej konsoli nie miałyby racji bytu – wykorzystanie wiilota zakorzeniono tak głęboko w rozgrywce, że bez niego zabawa traci sens. A przecież na to właśnie cały czas czekamy. I na szczęście coraz częściej mamy powód do satysfakcji. O ile Wii Sports dawało ogólne pojęcie, jak można wykorzystać pilota, Metroid 3 pokazywał jak powinny wyglądać fpsy, tak Zack & Wiki zaczyna zgłębiać niezliczone zastosowania czujników ruchu. Jeśli chcecie komuś wytłumaczyć, o co chodzi w tym całym Wii, pokażcie mu ten produkt.

No ale o co dokładnie ten cały szum? Otóż każda z ponad dwudziestu plansz w grze to jedna, mniejsza bądź większa, zagadka. Na jej końcu znajduje się kufer ze skarbem, a zadaniem gracza jest oczywiście dostać go w swoje ręce. W tym celu musi usunąć przeszkody, oczyścić drogę bądź otworzyć drzwi, nie dając się przy tym zabić. No właśnie, w Zacku nie wolno używać wszystkiego na wszystkim i klikać bez opamiętania, bo jeden nieprzemyślany ruch może zakończyć się śmiercią. A wtedy trzeba zaczynać planszę od początku. Wprawdzie istnieje opcja Revive, ale sporo kosztuje, a do tego obniża końcową ocenę. Zaliczenie wszystkiego na najwyższym poziomie jest arcytrudne, co przedłuża zabawę do około dwudziestu godzin.

→I PAN MAJSTERKOWICZ

Jak na grę typu point'n'click przystało, sterowanie oparto o samego wiilota, którym gracz wskazuje, gdzie postać ma podejść i który przedmiot sprawdzić. Kiedy z tym ostatnim da się coś zrobić, widok przeskakuje w fpp, a konsola podpowiada w jaki sposób należy złapać pilot, ale reszta należy już od gracza. Możliwości jest sporo, choć to zależy od konkretnego narzędzia, którym w trybie fpp staje się kontroler. Za jego pomocą będziecie piłować, uderzać, machać, obracać przedmioty, rzucać nimi i tak dalej. Wyzwanie nie polega tylko na tym, czego, gdzie i w jakiej kolejności użyć, ale także jak to zrobić. Skoro już o zagadkach mowa, to niech nie zmyli Was radosny klimat bijący ze screenów. Choć pierwsze dwie plansze są banalne i pozwalają zapoznać się ze specyfiką gry, poziom trudności szybko rośnie i już w połowie gry osiąga niebotyczne rozmiary. Nawet weterani gatunku powinni być usatysfakcjonowani, bo choć trudno czegoś nie przejść, to sukces trzeba okupić potem, łzami i wiązką przekleństw. Podpowiedzi – fakt faktem – są, ale bywają enigmatyczne, a do tego są ujmą na honorze. Za to po przejściu planszy radość jest ogromna, a ciekawość, co designerzy wymyślili dalej, nieodparta. Naprawdę, dawno nie czułem takiej determinacji, by udowodnić, że jestem sprytniejszy od gry. A możliwość ukończenia części leveli na różne sposoby tylko mi w tym pomogła. Z ręką na sercu, ta gra bije pod względem zagadek wszystko, co do tej pory widziałem, łącznie z Zeldą i Metroidem. Aż jestem zdziwiony, że w dobie nazywania strzelanin platformówkami ktoś jeszcze potrafił zaprojektować takie cudo.

→I KTO NIE ZAGRA TEN TRĄBA

Zack & Wiki zagadkami stoi, co nie znaczy, że reszta słabuje. Po czterech latach doczekaliśmy się wreszcie drugiej pozycji w stylu graficznym Wind Wakera, co może nie wygląda szczególnie next-genowo, ale z pewnością przepięknie. Niestety efekt psują okazjonalne spadki płynności. Jeśli chodzi o dźwięk, to brakuje pełnego dubbingu, ale sporadyczne zawołania bohaterów i tak wywalają banana na twarzy. Jak i zresztą same dialogi. Być może żółta małpka ze śmigłem zamiast ogona nie wygląda specjalnie chłodno, ale niektóre jej teksty zwyczajnie zabijają. Przy tej grze zwyczajnie nie można się nudzić. Capcom po raz kolejny dostarczył niekwestionowany hit, dla którego próżno szukać jakiejkolwiek konkurencji. ■■

OCENA 8.9/10

+ OPRAWA, HUMOR, DŁUGOŚĆ I WSPANIAŁE ZAGADKI
– BRAK DUBBINGU, CHRUPANIE ANIMACJI

NIEPOHAMOWANY POŻERACZ CZASU

CIĘŻKO, CORAZ CIĘŻEJ Nawet w tak pacyfistycznym zdawałoby się gatunku, jakim są przygodówki point'n'click, znalazło się miejsce na wielkich bossów. I wciąż trzeba im zrobić kuku, innego wyjścia nie ma.

Głębia

Zack nie tylko jest oryginalny, wciągający i piękny, ale i długi. Samo zaliczenie gry powinno zająć Wam kilkanaście godzin, około piętnastu. Jeśli zechcecie zdobyć najwyższe noty oraz spróbować innych rozwiązań, liczba ta przekroczy dwadzieścia. Poza tym na zebranie czekają figurki z postaciami gry, różnego rodzaju mapy, medale, świecidełka i ścieżka dźwiękowa, które potem można oglądać/przesłuchać w menu. Na niektórych levelach na odkrycie czeka również minigierka muzyczna. Nie powiem Wam jednak, co dostaniecie za jej ukończenie, ponieważ zwyczajnie ani razu mi się to nie udało. Ponad dwudziestoma godzinami zabawy na najwyższym możliwym poziomie nie wolno pogardzić. Zwłaszcza, że Zack & Wiki powinna trafić do sklepów w nieco niższej cenie, co wyklucza jakąkolwiek wymówkę.

NHL 2K8

NIEŁATWO JEST ZROBIĆ DOBRĄ GRĘ SPORTOWĄ

txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: Take 2
- Producent: 2K Sports
- Liczba graczy: 1-8 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□□

GULASH: Czyli co? Na całym świecie żaden z wielkich koncernów nie jest w stanie, zebrać ekipy, która zrobiłaby rewelacyjną nową serię? Ostatni taki przypadek miał miejsce na starcie Dreamcasta w 1999 roku, gdy Visual Concepts zrobili, a SEGA wydała NBA 2K, grę lepszą (albo może po prostu inną...) od uznanej serii NBA Live. Z NHLami jest podobnie – EA nikt od lat poważniej nie przyfikał, ich wizja hokeja jest po prostu najlepsza i najbardziej dopracowana. Może dlatego, że siedzą nad nią Kanadyjczycy, a to przecież ich sport narodowy? Owszem, to całkiem udana edycja, ale mając do wyboru grę EA Sports nie wahałbym się ani chwili – gra elektroników jest po prostu lepsza.

Od lat poruszamy się w zamkniętym kręgu – gry sportowe wydaje EA Sports, konkuruje z nimi Take-Two w sportach amerykańskich oraz Konami na boisku piłkarskim. Nikt inny się w zasadzie za symulacje sportowe nie zabiera, a jeżeli już, to z mizernym skutkiem. Wszystko jest ustalone, przetasowania na pozycjach liderów są sporadyczne – EA ma najlepszy hokej i futbol amerykański, Take-Two koszykówkę NBA i NCAA, a Konami do niedawna dzierżyło Puchar Świata w piłce nożnej, obecnie za jedno ucho trzyma go już EA, na własne zresztą życzenie japońskiego wydawcy.

→I KIJEM PRZEZ ŁEB...

Losy hokeja z serii 2K nie były gładkie jak lodowa tafla. Dość często zmieniali się developerzy (między innymi Kush Games, Treyarch), potem nastąpiła zmiana wydawcy, więc efekt raz był lepszy, raz gorszy. W tym roku jest niezły, ale produkt EA, jak łatwo dostrzec, jest jednak grą bardziej dopracowaną. Część winy ponosi nowe, skomplikowane sterowanie – w sumie trzy prędkości jazdy, normalna, szybka i sprint (dwie ostatnie pod spustami) oraz strzały umieszczone pod RB/R1 i LB/L1 sprawiają, zwłaszcza na Xboksie, gdzie te przyciski nie są podstawowym wyborem, że strzelanie nie jest tak fajne i sprawne, jak trzeba. Także prawy analog, służący do manewrowania kijem i krążkiem, jest w obsłudze dość drętwy. Ale oczywiście idzie się do tego przyzwyczaić, choć mam nadzieję, że w kolejnej odsłonie zostanie to poprawione.

W przeciwieństwie do NHL 2008, gra jest bardzo szybka i brutalna, można powiedzieć, że bardziej rozrywkowa – bodiczki są potężne, ciała latają i z hukiem walą się na lód. Gra jest mniej nastawiona na szybką wymianę podań w ataku, zwłaszcza pozycyjnym, a bardziej na kontry i ostre starcia. W których nieco nieuczciwą przewagę mają agresywni zawodnicy sterowani przez konsolę.

→I ...AŻ UJRZYSZ GWIAZDY

Programiści z 2K Sports zaczynają ogarniać sprzęt nowej generacji – tegoroczna odsłona wygląda zdecydowanie lepiej, niż 2K7. Ładni, nieźle animowani zawodnicy z gracją i płynnie śmigają po boisku (choć podczas gry online gra nie chodzi już tak gładko – wyciąga ze 30 klatek). Lód wygląda fajnie, błyszczy jak trzeba, same hale też są efektowne. Szkoda, że publika wygląda biednie, ale nie jest to przecież czynnik dyskwalifikujący.

Gdy zdecydujecie się na NHL 2K8, raczej nie będziecie zawiedzeni – tryb Franchise jest bardzo rozbudowany (transfery, rozwój zawodników, masa rzeczy do zrobienia) i spokojnie może zająć czas aż do wyjścia następnej części gry. Online też jest spoko, są nawet ligi sieciowe. Mimo to polecam NHL 08. ■■

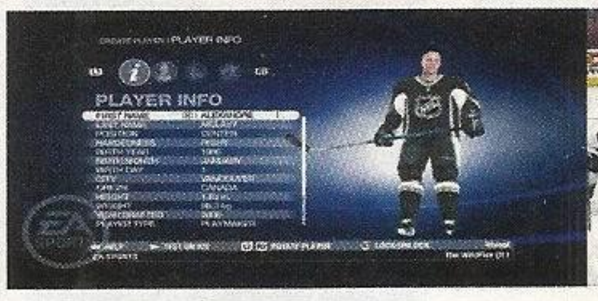
OCENA 7.6/10

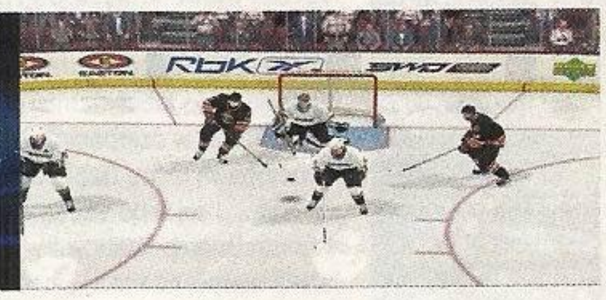
+ GRAFIKA, ROZBUDOWANY TRYB FRANCHISE, POTĘŻNE BODICZKI
▩ PRZEKOMBINOWANE STEROWANIE, KANTUJĄCE AI

AGRESJA TO NIE WSZYSTKO...

NHL 2008

NAJŁADNIEJSZA, CHOĆ NIECO UBOGA W TREŚĆ





txt: MARCELLUS

X360 | PS3 | PS2

- Wydawca: EA
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-8 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■□□□

GULASH: W wypadku NHL 08 w ogóle nie sprawdza się powiedzenie „hokejowy wynik", częściej w PESie i FIFA widziałem pięć i więcej bramek, niż tu podczas gry przeciw konsoli. Z jednej strony to niezła motywacja i prawdziwa radość z każdego zdobytego gola, ale z drugiej – czasami ogromna frustracja i niemoc. Ale gra jest świetna.

Dla fanów hokeja NHL 08 jest trochę takim PESem, to zdecydowanie najtrudniejsza, ale z drugiej strony również najbardziej satysfakcjonująca gra o śmiganiu za małym, czarnym krążkiem po białej tafli. A uboga? Cóż, pierwsze odsłony gier ze znanych i uznanych serii EA były wykastrowane ze wszystkich trybów obecnych choćby na PS2 – żadnych Dynasty Mode (NBA Live, NHL) czy Be A Pro (FIFA). Ale z każdym kolejnym rokiem sportowe serie obrastają w coraz piękniejsze piórka.

→I PAW W TECHNIKOLORZE

Dumni z siebie mogą być programiści z EA Canada – gra naprawdę prezentuje się znakomicie, chodzi bardzo płynnie w sześćdziesięciu klatkach na sekundę (choć na PS3 okazjonalnie trafiają się chrupnięcia), a napisana od nowa animacja graczy sprawiła, że wyglądają bardziej ludzko, gdy w poprzednich odsłonach niektóre ich ruchy zgrabnością przypominały zakutych w ciężkie zbroje rycerzy. Albo Przemka Saletę w jednym z epizodów żenującej farsy zorganizowanej za publiczne pieniądze, a znanej szerzej jako „Doda bluzga na ludzi". Za grafiką podąża najlepszy komentarz, jaki słyszałem w grach sportowych – panowie dobrze ze sobą współpracują, tekstów maja sporo i są one świetnie dobrane do wydarzeń na lodowej tafli. Najfajniejszym patentem jest jednak to, że potrafią dawać graczowi subtelne rady, na przykład sugerują zmianę taktyki ataku. A właśnie taktyką **NHL 08** stoi – przeciwko konsoli nie da się grać ciągle jednym i tym samym sposobem, bo sterowani przez SI zawodnicy szybko dostosowują swą obronę do taktyki gracza. Trzeba mieć z zanadrzu kilka rodzajów ataku – można grać na one-timery zza bramki lub strzały z daleka, atakować skrzydłami lub pchać się środkiem, ale nie należy grać przez całą tercję lub mecz jednym sposobem. Próbowałem, nie zdaje to egzaminu, a bramek pada jak na lekarstwo. Tyle, że nawet przy kreatywnym graniu nie jest o nie łatwo, bramkarze są nadludźmi.

→I PIÓRKA ROSNĄ

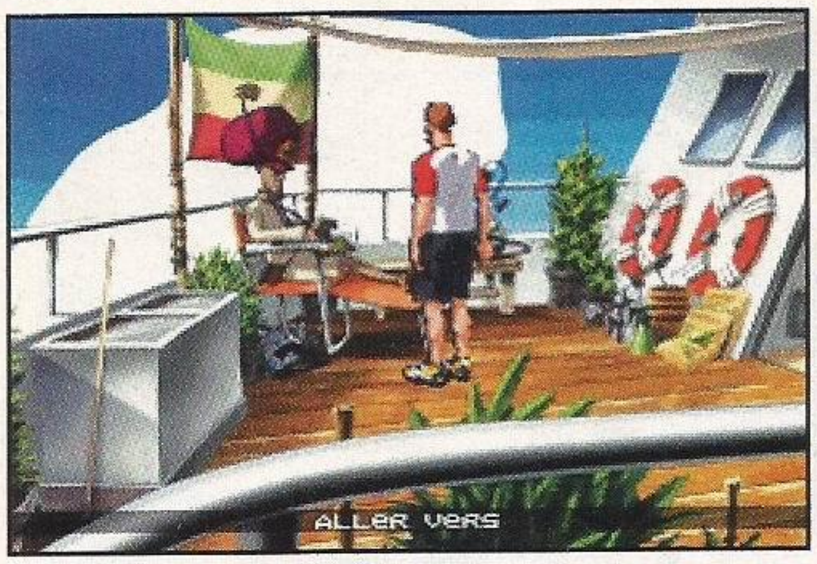
O ile rok temu w NHL 07 nie było nawet śladu po Dynasty Mode, tak w tej części można już poprowadzić własną drużynę przez wiele sezonów z rzędu, sprzedawać i kupować graczy, zarządzać w pewnym stopniu klubem, ale w porównaniu do Franchise z NHL 2K8 jest to nieco uboższy krewny. Brak tu głębi i rozbudowania, ale rekompensuje to naprawdę bardzo dobre, choć tylko trochę mniej skomplikowane niż u konkurencji sterowanie i wspomniane już świetne SI. W **NHL 08** nie ma już przycisków odpowiedzialnych za prędkość jazdy na łyżwach, zmiany tempa wykonuje się lewym analogiem, a prawy służy do operowanie kijem i krążkiem. Przy wciśniętym RB/R1, (co jest nieco niewygodne) prawa gałka pozwala na wykonanie naprawdę fajnych i przydatnych trików – można na przykład puścić krążek z jednej strony obrońcy, a objechać go z drugiej.

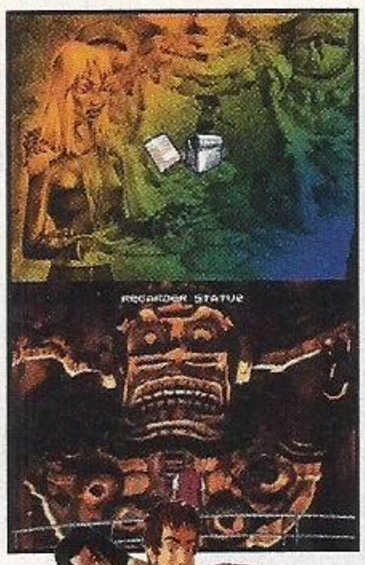
Ciężki wybór – **NHL 08** jest fajniejsze pod względem taktyki i sterowania, ale trochę wolniejsze i mniej agresywne niż NHL 2K8. Ustępuje też w porównaniu trybów w Franchise i Dynasty. Ale jest bardziej grywalne, co w mojej opinii przesądza sprawę. ■■

OCENA 8.5/10

+ GRAFIKA I DŹWIĘK, ŚWIETNE SI, DOBRE STEROWANIE
▩ SŁABO ROZBUDOWANY DYNASTY MODE, PADA MAŁO GOLI

...LICZY SIĘ SPRYT I TECHNIKA





RUNAWAY
THE DREAM OF THE TURTLE

DOWÓD NA TO, ŻE PRZYGODÓWKI NIE UMARŁY

txt: MIELU

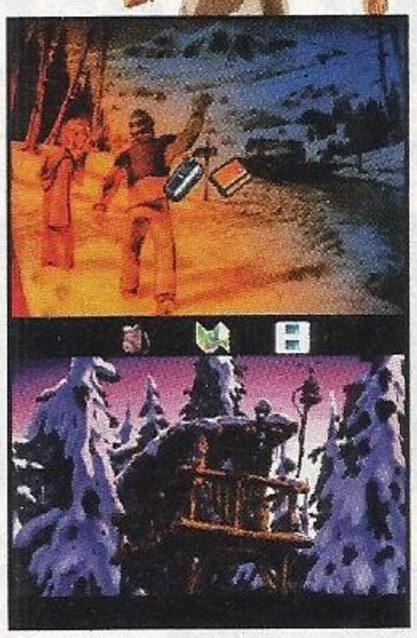
NDS

- Wydawca: Focus Int.
- Producent: Cyanide
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

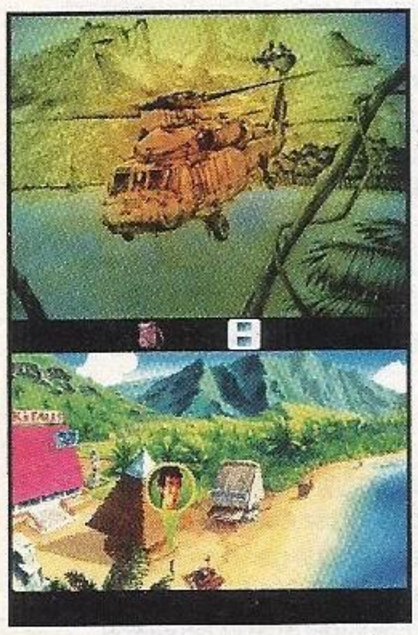
GULASH: Pamiętacie Broken Sworda skonwertowanego swego czasu na GameBoya Advance? Byłem deko zszokowany, ale strasznie podobała mi się jakość wykonania. Podobnie jest tutaj: kawał świetnej roboty. DS jest stworzony do takich pozycji. I gdyby jeszcze LucasArts rzuciło Monkey Island czy Indiana Jones and the Fate of Atlantis...

Chociaż w tytule nie ma cyfry 2, Sen Żółwia jest tak naprawdę kontynuacją jednej z nielicznych gier point & click, jakie ukazały się na pecety w ciągu ostatnich kilku lat. Czemu nie zdecydowano się na port pierwszej części? Pozostanie to tajemnicą producenta i wydawcy. Jednak dopóki nieznajomość fabuły tamtej gry nie przeszkadza w czerpaniu przyjemności z The Dream of the Turtle, wszystko jest jak najbardziej w porządku.



Gina i Brian postanowili wybrać się na rajską wyspę, co może samo w sobie nie było złym pomysłem, ale lot rozklekotanym samolotem omal nie skończył się tragicznie. Maszyna oczywiście się rozbiła, a bohaterowie zostali przymusowo rozdzieleni. Zadanie Briana polega na odnalezieniu ukochanej i wydostaniu się z dżungli. Nic nie zapowiada długiej przygody, w czasie której bohater trafi do tajnej bazy wojskowej, a nawet wybierze się na Alaskę. Konwersja MYSTa jest dowodem na to, że łatwo zepsuć dobrą grę przenosząc ją na DSa. Na szczęście w przypadku Runaway czepiać się można tylko wycięcia głosów postaci i grafiki trochę brzydszej niż na PC. Poza tym wszystko jest super.

Myszkę zastępuje stylus, którym jeździ się po ekranie szukając użytecznych przedmiotów albo miejsc, gdzie można ich użyć. Przydaje się zoom i wprowadzony na potrzeby tej wersji system podpowiedzi. Naciskając jeden przycisk podświetla się fragmenty otoczenia, z którymi można wejść w interakcję. Co prawda, czasem przedmioty są tak małe, że po prostu ciężko w nie trafić (a żeby je podnieść należy dodatkowo zmienić kursor wybierając jeden z kierunków na krzyżaku), ale przynajmniej nie trzeba dotykać na ślepo całego ekranu, żeby mieć pewność, że niczego się nie przegapiło. Rozgrywka typowa dla przygotówek point & click – część znalezionych przedmiotów wydaje się do niczego nie przydatna, ale najważniejsze to mieć ich jak najwięcej. Później używa się ich na czym się da, a nuż osiągnie się jakiś efekt. Zagadki nie są trudne, ale czasem przydałaby się jakakolwiek, nawet najmniejsza podpowiedź. Tych niestety brakuje i zdarzyło mi się kilka razy zawiesić.



Runaway to powolna, spokojna i ładna gra na wiele godzin. Idealna do podróży pociągiem. A do tego zabawna. Autorzy nie stronili od humoru, ale takiego delikatnego, czasami ledwo zauważalnego, nigdy chamskiego. Warto tę grę sprawdzić, nawet jeśli w żaden odkrywczy sposób nie wykorzystuje możliwości dotykowego ekranu i stylusa. ■■

OCENA 7.2/10

➕ MYST DS MOŻE SIĘ SCHOWAĆ. DOBRA, STAROSZKOLNA PRZYGODÓWKA
➖ WYCIĘTE GŁOSY POSTACI, GORSZA GRAFIKA, BRAK PODPOWIEDZI

UDANA KONWERSJA PECETOWEJ PRZYGODÓWKI

NARUTO
ULTIMATE NINJA HEROES

ATAK NARUTO TRWA. KOLEJNY MIESIĄC I KOLEJNA GRA

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Bandai
- Producent: CyberConn.
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

qsh: Po przekozackiej przygodzie na X360 i całkiem niezłej odsłonie z PS2, na posiadaczy PSP przyszła kolej położenia rąk na blondasie ninja. Khem... Dwuwymiarowe konwencja wcale nie wypada słabo, ale brak tu jakiegoś takiego czegoś. Prawdopodobnie wina leży ogólnie po stronie gatunku bijatyk, a w szczególności tych rysowanych. Fani serialu z pewnością się uśmiechną widząc techniki z serialu, ale zapewne tylko oni.

Gry z wrzeszczącym ninjasem są na przemian dobre i słabe. Skoro Uzumaki Chronicles 2 było przeciętne, Ultimate Ninja Heroes powinno być niezłe. I wiecie co? Tak właśnie jest. Jeśli o serii wiecie tyle co nic, to niczego nie tracicie. Szybko nauczycie się imion bohaterów, poznacie ich techniki walki i dowiecie się kto jest najsilniejszy. O zrozumienie fabuły nie musicie się martwić, bo takowa tutaj nie występuje. UMH to dwuwymiarowe mordobicie i jedyne na czym trzeba się skupiać, to obijanie gąb.

Naruto wyróżnia się nietypowym sterowaniem oraz dwoma planami walki. Oznacza to, że w każdej chwili można przenieść się w głąb ekranu i walczyć na przykład na dachu znajdującego się w oddali domu. Gdy postacie są na różnych planach mogą się atakować wyłącznie bronią (np. shurikenami). Wspominając o nietypowym sterowaniu miałem na myśli tylko jeden przycisk służący do wyprowadzania ciosów (kółko). Trzeba się do tego przyzwyczaić, ale z drugiej strony łatwo zapamiętać wszystkie ataki, bo kombinacje nie są skomplikowane. Poza tym combosy są jednakowe praktycznie dla każdej postaci, więc wystarczy opanować grę jedną z nich, by później móc spokojnie kompletować drużynę marzeń.

W głównym trybie (Heroes Mode) trzeba wybrać trzyosobową ekipę, która będzie tłuc przeciwników przez kilka następujących po sobie walk. Niełatwe to zadanie, bo przed każdym starciem bohaterom odnawia się tylko część energii, więc często docierają do bossów ledwo żywi. Jak się bić z kimś, kto nie tylko jest zdrów jak ryba, ale ma też podbite wszystkie statystyki (m.in. obrona i atak)? Można sobie pomóc technikami, których używa się przed walką. Zwiększenie siły ciosów bohaterów albo wypłacenie silnego combosa, by przeciwnik wszedł do walki z mniejszą ilością energii to przydatne bonusy, ale można ich użyć zazwyczaj tylko raz, więc najlepiej oszczędzić je na bossów. Niby jest opcja rozwoju statystyk postaci (płaci się zdobytymi w walkach punktami), ale nie da się dopakowanych killerów przenieść do Heroes Mode, można nimi grać tylko w trybie zaliczania zadań.

Pewnie wiele osób zrazi się do zabawy widząc koleżkę w pomarańczowym dresie, a szkoda, bo Ultimate Ninja Heroes to fajna i bardzo ładna gra. Jak Wam nie przeszkadza nikły poziom trudności, to inwestujcie. ■■

OCENA 7.0/10

➕ ŁATWE DO OPANOWANIA COMBOSY, OPRAWA ŻYWCEM WYJĘTA Z ANIME
➖ PRZEGIĘTY POZIOM TRUDNOŚCI I TEN PRZEKLĘTY AMERYKAŃSKI DUBBING

NIEZŁE MORDOBICIE NIE TYLKO DLA FANÓW ANIME

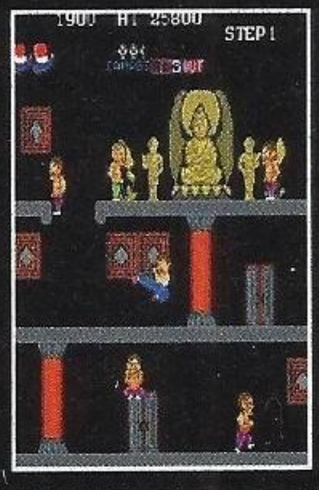
CIĄGLE PRZEMOC W tych bajkach i grach to ciągle tylko się kłócą i biją, albo biją i kłócą. Degrengolada i upadek obyczajów, ta dzisiejsza młodzież...

mArginesy
ZNALEZIONE POD BIURKIEM

BOOGIE
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Electronic Arts ■ Ocena: 4/10

To, że EA próbuje wstrzelić się w rynek gier muzycznych nie jest złe. Ale czy naprawdę musi wydawać taką lipę jak Boogie na DSa? Zabawa jest prosta jak drut, nawet na wyższych poziomach trudności. Dotykanie ekranu stylusem na czuja, czyli zabawa w improwizację tańca, szybko się nudzi, skoro można robić cokolwiek, a i tak się zalicza każdą piosenkę. Odpalające się w trakcie zabawy minigry są banalnie łatwe i nieciekawe. Gra fajna przez pięć minut. ■■ [Miel]

KONAMI ARCADE CLASSICS
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Konami ■ Ocena: 8/10



Najlepsza składanka starych hitów od dłuższego czasu. Inaczej być nie może, skoro do wyboru są między innymi Contra i Gradius. Właściwie tylko te dwa klasyki wystarczyłyby, żeby kupić ten zestaw, ale przy okazji można sprawdzić czym było Track and Field, że Konami chce wydać nową wersję tej gry. Dla każdego, kto chce nadrobić braki w znajomości starych tytułów, ta kolekcja jest obowiązkowa. Tylko uważajcie, klasyki są naprawdę trudne. No i nie obsługują stylusa. Mówi się trudno. ■■ [Miel]

SIGHT TRAINING
■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo ■ Ocena: 3/10

Ćwiczyliśmy mózg i kondycję, teraz Nintendo sprawdzi nasz wzrok. Po co? Nie wiadomo, ale to podobno dobry powód do stworzenia zestawu najnudniejszych, najgorszych minigier wszech czasów. Polegają na wpatrywaniu się w ekranik i dotykaniu stylusem odpowiednich punktów. Po co? Żeby udowodnić, że widzimy który spośród symboli jest inny od wszystkich, potrafimy rozpoznawać, albo odbijać nadlatującą piłeczkę pingpongową. Oprawa tragiczna, przez okno z tym. ■■ [Miel]

KOLEKCJA KLASYKI

GRY VIDEO I KONSOLE 新プラス neo PLUS

POLECA SERIĘ KOLEKCJA KLASYKI PLAYSTATION®2

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

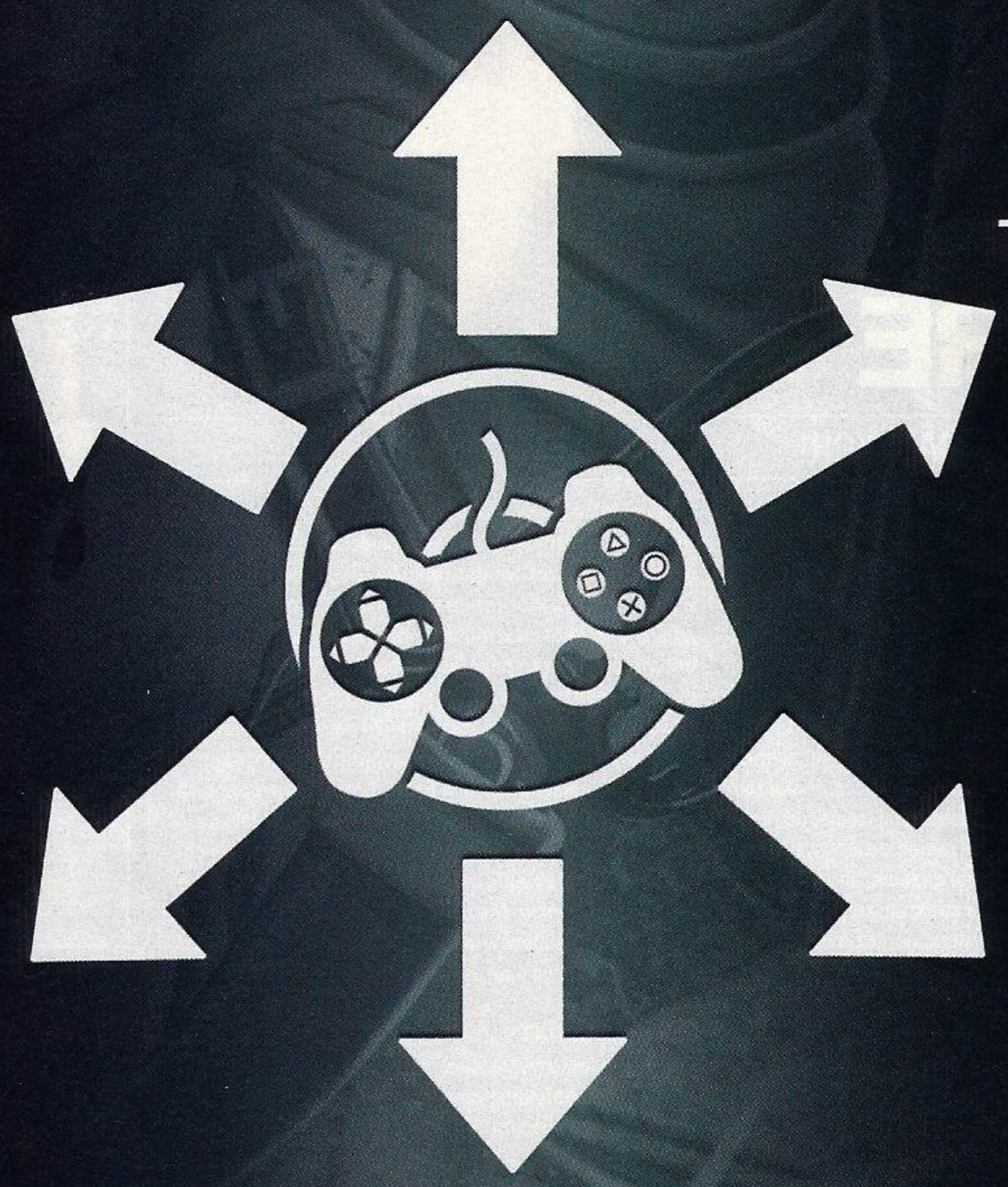
radio eska

POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ 17 SUPER GIER W KOLEKCJI!

EKSKLUZYWNE PRZEZROCZYSTE ETUI!

TYLKO **69,90 PLN** ZA KAŻDY TYTUŁ!



PUNKTY DO **KOMPANII GRACZY!**

POLSKIE OPAKOWANIE I INSTRUKCJE!

WYŁĄCZNIE **NAJLEPSZE GRY** NA TWOJĄ KONSOLĘ!

Sprawdź wszystkie gry na **www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2**

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! STREFA NISKICH CEN 69,90 PLN

PlayStation®2

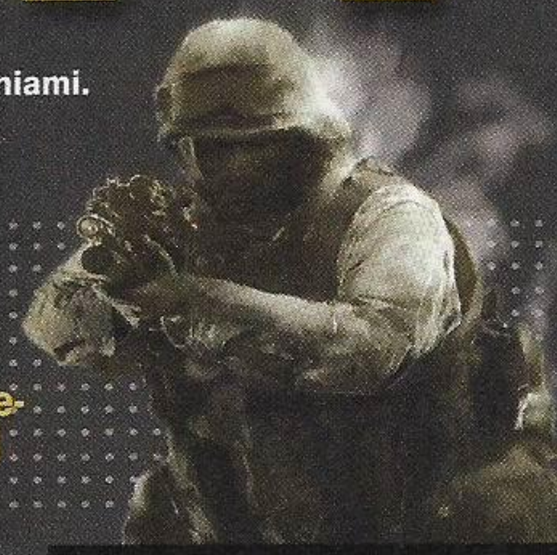
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
„ ”, „PlayStation”, is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Neon

Wypoczęci po przerwie świątecznej? Wszystkie ważniejsze hiciory zaliczone? No to teraz zachęcamy Was do podzielenia się z nami (i całym światem) przemyśleniami. Nie zapominajcie, że wciąż czekamy na ankiety. Wasz głos jest dla nas ważny! [neon@neo-plus.pl]



COMBAT EVO

Tym razem do Combat Evo trafia Call of Duty 4 – jedna z najlepszych multiplayerowych rzeźni ubiegłego roku. Na początek lecą w miarę podstawowe informacje, ale nawet wyjadacze mogą znaleźć tutaj coś ciekawego. Za miesiąc powróci Halo 3, zapewne pod ramię z kolejną częścią tego poradnika.

W pierwszej części poradnika zajmiemy się podstawowymi radami i zachowaniami, potrzebnymi do gnębienia „Hamburgerów" w sieci. Nie ma bowiem nic piękniejszego niż usłyszeć w headsecie głos wściekającego się Amerykanina.

Na początku musicie odpowiedzieć sobie na pytanie, czy chcecie w multiplayerze grać dużo i często, czy raczej trochę mniej. Jest to bardzo ważne dla przyszłości Waszego żołnierza, ponieważ system rankingów w grze jest bardzo rozbudowany. Wraz z awansem na nowe rangi rośnie poziom. Zaczyna się tradycyjnie z pierwszym i dzięki zabijaniu przeciwników oraz wygrywaniu meczów, zdobywa się doświadczenie pozwalające awansować na kolejne poziomy (aż do 55.). Tutaj właśnie trzeba sobie odpowiedzieć na wcześniej zadane pytanie, ponieważ dzięki rosnącemu poziomowi doświadczenia odkrywa się nowe bronie, nowe perki (specjalne umiejętności), a po dotarciu na szczyt ma się możliwość przejścia na tzw. Prestige Mode. Polega on na tym, że zaczyna się znów od samego początku, ale z zupełnie innym „obrazeczkiem", znowu gna do 55. poziomu i tak aż dziesięć razy. Można też oczywiście zostać przy standardowych pięciu gwiazdkach i nie przechodzić na prestiż. Jeżeli już jednak zdecydujecie się zacząć zabawę w nabijanie doświadczenia od początku, musicie mieć na uwadze, że gdy przejdziecie na prestiż skasują Wam się wszystkie odkryte bronie, ulepszenia do nich, challenges (osiągnięcia). Jedyne, co zostanie, to statystyki killsów, wygranych itp. Dlatego właśnie, jeżeli chcecie się bawić w nabijanie prestiżów, potrzebny będzie Wam czas na odkrywanie wszystkiego od początku. Jeżeli dysponujecie mniejszą jego ilością, powinniście zostać przy standardowym rankingu.

Na początku radzę potrenować na najpopularniejszym trybie Team Deathmatch. Jest to typowa strzelanina 6vs6 niewymagająca raczej zgranej ekipy. Gdy osiągniecie piąty poziom, odkryje się okienko z wcześniej wspomnianymi challenge'ami, gdzie sprawdzicie postępy w danym trybie gry lub w posługiwaniu się którąś bronią. Gdy napełni się paseczek broni, odblokują się różne udoskonalenia; dla przykładu, jak zabijecie 25 przeciwników wybranym gnatem, zdobędziecie celownik (kropkę) znacznie ułatwiający celowanie.

Wspomniane perki (Perks) to specjalne umiejętności, które można zainstalować w dowolnym z trzech slotów broni, np. mocniejsze strzały lub strzelanie przez ściany. Odgrywają one bardzo ważną rolę w różnych trybach gry. Gdy pójdziecie na misję search and destroy przyda nam się niewidzialność dla UAV (radaru).

Wybór broni zależy od sposobu grania i upodobań. Gdy lubicie iść w pierwszej linii lub gracie na jakiejś małej mapie typu Vacant, przyda się któraś z krótkich i szybkich broni np. P90, a do tego można pokombinować z perkami. Na pewno przyda się wzmocnienie strzałów, ponieważ krótkie bronie zadają małe obrażenia (damage) i do tego można dorzucić martyrdom (granacik wypadający z kieszeni przy śmierci), bo gdy akcja toczy się w małych pomieszczeniach lub korytarzach to przeciwnikowi jest ciężko uciec – gdy zabije Wam postać, macie szansę na pośmiertnego fraga właśnie dzięki temu perkowi. Jeśli lubicie kampić to oczywiście łapcie się za snajperke, osobiście preferuję M21 i Barret ponieważ mają najlepszą celność (choć może to się zmieni po aktualizacji). Do snajperek przyda się dłuższe wstrzymywanie oddechu oraz overkill, czyli możliwość noszenia dwóch broni (mowa o perkach oczywiście). Zamiast pistoletu można wziąć np. P90 na wypadek gdyby wróg podszedł zbyt blisko albo shotguna, którego zdecydowanie nie warto używać jako broni podstawowej. Snajperom przydadzą się również miny claymore, które można strategicznie rozmieścić w miejscach, skąd mogą podejść przeciwnicy.

Zachwyca Was widok lecących na ziemię łusek i strzelanie gdzie popadnie? Łapcie za ciężki sprzęt, prym w COD4 wiedzie M60, ale zdecydowanie przyda się do niego szybsze przeładowanie, gdyż włożenie stu naboi do giwery trwa dość długo. Strzelanie przez ściany również okaże się pomocne. Jeśli chcecie zdobywać dużo killsów, wybierzcie klasę assault. Tak naprawdę oni odgrywają największą rolę na polu bitwy. Bardzo dobrą bronią dla początkujących jest M4, lecz trzeba do niej koniecznie wziąć mocniejsze pociski i strzelanie przez ściany, bo bez tego zadaje bardzo mały damage. Jak już opanujecie w miarę grę (stosunek zgonów do killsów będzie wyższy, niż 1.0) możecie spróbować zabrać się za M16A4. Ta broń strzela seriami, przez co może wydawać się beznadziejna, ale uwierzcie mi, że jest to jedna z najlepszych giwer w tej części Call of Duty. Jest bardzo ciężka do opanowania szczególnie, gdy trzeba zabić kogoś z bliska, a z daleka nic nie może się z nią równać (nie licząc snajperek). Gdy połączenie mamy w miarę dobre, wystarczą dwie serie w przeciwnika i wypada on z butów. Do M16 proponuję mocniejsze naboje i strzelanie przez ściany.

Oczywiście opisałem tutaj bronie z grubsza, perki podałem do nich dla przykładu. Wszystko zależy od indywidualnego sposobu grania, od kombinacji perków, trybu gry, mapy. Ja używam dodatkowej amunicji, ponieważ zawsze mi jej brakuje, ale wielu graczy woli zamiast tego wziąć np. trzy granaciki. Każda broń i perk będzie dokładnie opisana w kolejnych częściach poradnika.

Są pewne rzeczy, które bardzo denerwują. Mianowicie większość ludzi uważa, że jak ktoś ma już poziom w granicach 20. i lata z granatnikiem, to jest zwyczajnym nobem, lamą. Ale wszystko zależy od tego, czy wolimy np. celownik czy granatnik. Gdy gracie na poziomie hardcore to nie zabijajcie swoich kompanów złośliwie. W sytuacji, gdy jesteście hostem, nie wychodźcie w trakcie meczu, ponieważ bardzo drażni to ludzi. Starajcie się brać kumpli na party i grać z nimi. Nie zniechęcajcie się, gdy idzie Wam kiepsko, lecz walczcie do końca. Grajcie tak, aby gra sprawiała Wam przyjemność, nic na siłę. Jak chcecie pograć ze mną lub moimi kumplami to piszcie, zawsze jak jest miejsce wyślę invite (zaproszenie). Pamiętajcie, że „trening czyni mistrza".

Mam nadzieję, że skorzystacie chociaż z kilku moich rad. Już niedługo ciąg dalszy poradnika. Pozdrawiam. ■■ ekwador16

TRENING WEDŁUG PAWŁOWA

Zajmijmy się pewnymi zachowaniami, które muszą wejść Wam w nawyk, stać się odruchami. Po pierwsze: nigdy po zabiciu przeciwnika nie biegnijcie w stronę jego ciała, tylko odczekajcie chwilę, bo może mieć martydoma. Gdy podczas walki przeciwnik rzuci Wam pod nogi granat i wiecie, że już nie zdążycie zwiać, macie trzy wyjścia. Odrzucić granat, odbiec kawałek i rzucić się na ziemię, dzięki czemu zwiększa się szansa na przeżycie wybuchu lub uciec za jakiś mur, filar, pojemnik na śmieci, cokolwiek, co choć trochę osłoni przed eksplozją. Kolejną sprawą jest wyczucie momentów, w których można strzelać z przycelowaniem, a kiedy wystarczy po prostu wdusić strzał i siać na oślep. Generalnie zawsze lepiej przycelować, ale nie zawsze jest na to czas, gdy nagle przeciwnik na Was wypadnie. Po drugie: przed Wami znajduje się dwóch przeciwników, namierzacie jednego wroga i zabijacie krótką serią, a potem nie przesuwając celownika na drugiego puszczacie spust przycelowania i natychmiast ponownie go wduszacie – celownik przeskakuje na drugiego wroga automatycznie i można od razu strzelać. Może się wprawdzie wydawać, że bez puszczania spustu będzie łatwiej i szybciej, ale wyćwiczenie tej metody daje dużo większe szanse szybkiego zabicia obydwu przeciwników. Po trzecie: nie zdejmujcie palca ze spustu, gdy widzicie, że wróg chowa się za ścianą – strzelajcie dalej, a często zdarzy się, że go zabijecie przez przeszkodę. Bardzo efektowne jest załatwienie ukrytego za ścianą wroga headshotem ze snajperki. Po czwarte: zawsze starajcie się celować w głowę lub górne partie ciała, pociski trafiające tam dużo szybciej zabijają, niż postrzał w nogi. Często zdarzają się sytuacje, że wpadacie wprost na przeciwnika, wtedy nie ma co się nawet zastanawiać nad strzelaniem, lepiej i szybciej będzie dziabnąć go nożem. Gdy chcecie przeładować pod ostrzałem, najlepiej połóżcie się na ziemi i dopiero zmieńcie magazynek. Wielu ludzi nie przywiązuje do tego uwagi, ale dużo większe szanse przeżycia mamy, gdy leżymy w trawie, a przeciwnicy strzelają i mogą nas nie zauważyć, niżeli mielibyśmy stać jak kołki *(mówi się „jak wazony" – qsh)* na widoku. Tak samo jest w przypadku puszczania radaru, nalotu, helikoptera. Starajcie się praktycznie po każdej wystrzelonej kuli lub serii przeładowywać (jeżeli jest czas), żeby później nie okazało się, że przed Wami stoi przeciwnik, a Wy musicie akurat w tej chwili zmienić magazynek.

MOTORSPORT

ŚCIGAŁKI I SYMULATORY OKIEM FACHOWCA

Na początku chciałbym zdradzić tajemnicę mojego talentu. Ponoć jestem siostrą Stiga. To wszystko wyjaśnia. Formalności mamy już za sobą, więc przechodzę do konkretów. motorsport@neo-plus.pl // Motoman

Mam wielką nadzieję, że Motorsport zawita tu na stałe. Z pewnością nie będzie traktował tylko o FM2 – bez obaw. Chcę już w najbliższym czasie wyruszyć z próbami czasowymi, a nawet turniejem. Wszystko pod warunkiem, że Pan Szef wyrazi na to zgodę.
Na koniec wszystkim i sobie w 2008 życzę więcej rewolucyjnych gier pokroju Test Drive Unlimited. Do przeczytania za miesiąc.

NFS PROSTREET DEMO CAR

Ludzie z Electronic Arts Polska postanowili stworzyć demo car promujący Need for Speed ProStreet. Jako że w NFSach ostatnich lat główną rolę odgrywa tuning auto mające być twarzą gry w naszym kraju musiało zostać kozacko odpicowane. Wybór padł na Seata Leona Cuprę – najbardziej rasowego przedstawiciela hiszpańskiej marki. Podyktowany był on dobrymi układami z Iberia Motor Company S.A.

Oczywiście modyfikacji dokonać nie mogła ekipa EA. Zadanie to powierzono profesjonalistom. W projekt zaangażowane zostało wiele firm. Najważniejsze z nich to VTG, które zajęło się modyfikacjami mechanicznymi, oraz AGT i AutoR – odpowiedzialne za stylistykę. Początkowo Cupra dysponowała mocą 240 KM, po przeróbkach wzrosła do tabunu dzikich, hiszpańskich 320 koni. Moc iście piekielna biorąc pod uwagę, iż auto ma napęd tylko na koła przednie. Inżynierowie z całego świata zgodnie twierdzą, że tego typu napęd jest w stanie przenieść na asfalt nie więcej niż 250 KM. Jak widać, ekipa odpowiedzialna za projekt nie przejęła się tym zrzędzeniem. Aby móc wykorzystać możliwości silnika zainwestowano w profesjonalne zawieszenie Bilstein z możliwością regulacji oraz opony TOYO.

Nadszedł czas na stylistykę, która w światku tuningu odgrywa niejednokrotnie najważniejszą rolę. Bodykit opracowany przez firmę AutoR doskonale pasuje do charakteru Seata. Całość utrzymana w gustownym stylu podkreśla sportowe aspiracje wozu. W zasadzie projekt porównać można do Leona startującego w WTCC. Na szczęście został pomalowany na czerwono, a nie żółto, niczym we wspomnianych wyżej mistrzostwach. Karbonowa maska w japońskim stylu, loga producentów, oraz 19 calowe felgi dopełniają obrazu NEED FOR SPEED

■ Ci, którzy widzą duszę w samochodach i potrafią ją wydobyć proszeni są o przesyłanie własnych piękności z gier. Lamborghini Countach uchwycone w Forza 2 niech będzie dla Was inspiracją.

PROSTREET SEAT LEON CUPRA. I o to właśnie chodzi w świecie tuningu. Auto ma bić po oczach, ma zwracać na siebie uwagę i, co najważniejsze, ma być jedyne w swoim rodzaju. Świetna inicjatywa, oby więcej takich! ■■

FORZA MOTORSPORT 2: PORADY MISTRZA

Miesiąc temu przedstawiłem Wam najlepsze samochody we wszystkich trasach, teraz czas na trasy, na których wykorzystacie ich moc.

■ Tsukuba Circuit (Tsukuba, Japonia). Najkrótsza trasa w Forza Motorsport 2 idealnie nadająca się do wyścigów niższych klas. Układ zakrętów wydaje się być stworzony z myślą o driftingu (dyscyplina sportów motorowych polegająca na prowadzeniu auta w poślizgu kontrolowanym). Długość ledwo przekraczająca 2 km nie pozwala na rozwinięcie się autom o dużej mocy. W FM2 trasa ta występuje w dwóch odmianach, różniących się w zasadzie jednym zakrętem.

■ Suzuka Circuit (Suzuka, Japonia). Jedna z najstarszych i najpopularniejszych tras wyścigowych w KKW. Na torze regularnie odbywają się wyścigi świetnej serii Japan GT Championship, a także do niedawna F1. Obecnie Suzuka jest w fazie przebudowy i już niedługo powróci do kalendarza królowej sportów motorowych. Doskonale zaprojektowany obiekt o długości blisko 6 km wije się z zakrętu w zakręt, dzięki czemu jest on najlepszym miejscem do testu zawieszenia tuż obok Nordschleife. W FM2 występuje w trzech odmianach – pełne okrążenie oraz sekcje wschodnia i zachodnia.

■ Silverstone (Northamptonshire, UK). Już w pierwszym sezonie Formuły 1 rozegrano tu wyścig. Był to rok 1950. Przebogata historia Silverstone przekłada się na dumę jaką czują Brytyjczycy. W FM2 jak i w realu trasa jest bardzo szeroka i pozwala na rozwinięcie skrzydeł nawet najszybszym wozom. Występuje w trzech odmianach. National, International oraz najdłuższa przekraczająca 5 km Grand Prix. Silverstone jest jedną z najważniejszych tras wyścigowych świata, z którą równać mogą się tylko takie legendy jak Monza, czy Nürburgring.

■ Mugello Autodromo Internazionale (Mugello, Włochy). Odbywają się tu głównie motocyklowe mistrzostwa MotoGP. Ciekawostką jest, że Ferrari, pomimo że ma swój tor testowy Fiorano, to często testuje tu swoje wyścigowe bolidy. W FM2 poza pełnym okrążeniem występuje także skrócona wersja. Charakterystyczną cechą wyróżniającą Mugello jest bardzo długa prosta, na końcu której osiągane są prędkości zbliżone do 300km/h. Hamowanie jest wtedy wyjątkowo długie.

■ Mazda Raceway Laguna Seca (California, USA). Obiekt bardzo nietypowy, który można nazwać jednym wielkim zakrętem, gdyż tak na dobrą sprawę nawet odcinek start/meta nie jest tak do końca prostą, jak ma to miejsce na każdym innym torze. Laguna Seca wyróżnia się także za sprawą kierunku jazdy odwrotnym do wskazówek zegara. Jest to jedna z niewielu tras tego typu. Najpopularniejszym zakrętem jest tu niewątpliwie „korkociąg". Wyjątkowo stroma „ślepa" szykana. Laguna Seca jest zmorą dla aut o niskim maksymalnym momencie obrotowym. Różnica wzniesień jest tu bardzo znaczna. Pomimo, że tor ma długość tylko 3,6 km jest jednym z najlepszych w grze.

■ Sebring International Raceway (Floryda, USA). Zbudowany na miejscu dawnego wojskowego lotniska. Jadąc prostą startową najlepiej się o tym przekonamy słysząc charakterystyczny stukot betonowych płyt. Sebring położony jest na wyjątkowo płaskim terenie, nie uświadczymy na nim nawet najmniejszego wzniesienia. Charakterystyczną cechą toru jest ostatni zakręt o bardzo nierównej nawierzchni, który pokonywany dziesiątki razy nawet tą samą linią, może przynieść zupełnie inny bieg wydarzeń. Występuje również w dwóch innych odmianach – krótkiej oraz club.

■ Road Atlanta (Georgia, USA). Szybka i techniczna trasa. Długość 4 km. Najlepiej sprawują się tu auta z wyścigowych klas. Co ciekawe, Road Atlanta była obiektem wyścigów w programie telewizyjnym promującym grę tuż przed premierą – Forza Motorsport Showdown. Trasa występuje także w krótkiej odmianie pomijającej znaczną część długiej prostej.

■ Nürburgring Nordschleife (Norymberga, Niemcy). Osławione „Zielone Piekło". Najtrudniejsza i zdecydowanie najlepsza trasa w FM2. Liczba 147 zakrętów jest koszmarem dla każdego niedzielnego kierowcy. Tor ten opanować w pełni może tylko osoba, która ma w sobie coś z kierowcy wyścigowego. Jeremy Clarkson z Top Gear po dwudziesto jedno kilometrowej pętli jeździł dwa dni, po czym przyznał, że nadal nie zna w pełni trasy. Ten tor w bezczelny sposób każdemu mistrzowi kierownicy pokaże jego limit możliwości. Nürburgring za błędy karze, nie pytając nawet o ostatnie życzenie przed śmiercią. „Zielone Piekło" to w pełni uzasadniona nazwa, gdyż pochłonęło już ono ponad 200 istnień ludzkich.

■ Maple Valley Raceway to dość nietypowy tor zaprojektowany na potrzebę FM2. Tor wyjątkowo piękny, ponieważ umiejscowiony w gęstym lesie, a jesienna pora tylko podkreśla wyjątkowość tego miejsca. Położony na wielu wzniesieniach obfituje w szybkie zakręty. 5 kilometrowa trasa występuje także w krótszej odmianie.

■ Nissan Speedway typowo amerykański owal przeznaczony pod wyścigi Nascar, w których tak na dobrą sprawę reszta świata nic nie widzi. Umożliwia rozwijanie ogromnych prędkości jednak nie niesie za sobą żadnych emocji. Jako że Forza Motorsport 2 wywodzi się z USA tego typu toru zabraknąć nie mogło.

■ Sunset Peninsula Infield - kolejny z torów stworzonych przez wyobraźnię programistów. Doskonale nadaje się pod wyścigi klasą R1. Odnieść można wrażenie, że stylizowany jest na podobieństwo rzeczywistego toru w Indianapolis, co jest plusem. Długość 4,5 km. Także w krótkiej odmianie.

■ New York Circuit to tor na ulicach największego miasta Stanów Zjednoczonych. Zakręty głownie o dziewięćdziesiąt stopni z jednym wyjątkiem. Dwie bardzo długie proste z trudnym dohamowaniem. 3 km trasy otoczone betonowymi bandami, z którymi starcie bez wyjątku, za każdym razem wychodzi na naszą niekorzyść. Ciekawostką jest, iż podczas jednego okrążenia dwukrotnie mamy okazję przejeżdżać tuż obok Times Square – jednego z najbardziej rozpoznawalnych miejsc na ziemi.

■ Test Tarack Infield to grupa tras przeznaczonych typowo pod testy samochodów. Wiele dostępnych wariantów oraz długości od 1 do 7,5 km. Nie zmienia faktu, że tak na dobrą sprawę najrzadziej jeździmy po tej trasie. Nadaje się ona tylko, jak sama nazwa wskazuje, do testów.

■ Twin Ring Motegi paczka czterech Japońskich tras dostępna na rynku Xbox Live za opłatą 400 punktów Microsoft. ■■

dogrywka

CALL OF DUTY 4

Wprawdzie w grudniu ukazało się pięć megakillerów, ale pierwszą Dogrywkę w Nowym Roku poświęciliśmy Call of Duty 4, bo to właśnie ta pozycja porwała bez reszty całą redakcję NEO+. Będą spoilery, poruszymy kwestie filozoficzne, a Banan szpetnie zaklnie. Hooah!

Miel: Odstawiamy na bok śledzika, karpia oraz inne świąteczne dania i zasiadamy do rozmowy o najlepszym fpsie (a może nawet najlepszej grze) roku 2007. Czy może macie inne zdanie i na przykład stawiacie na Bioshocka?

Gulash: Jestem rozdarty między tymi dwiema pozycjami, ale coś czuję, że w moim rankingu wygra Call of Duty 4. I powiem szczerze – od samego początku gra podobała mi się, ale nawet po jej prezentacji podczas Games Convention nie poczułem jakiegoś specjalnego dreszczyku. Może dlatego, że od jakiegoś czasu podczas takich pokazów na ogół nie dają nam pograć, potrzymać pada w ręku? Niemniej gdy Mielu grał w redakcyjnym playroomie i wydawał z siebie co chwila dźwięki, jakby szczytował, wiedziałem, że ta gra to coś specjalnego. I nie pomyliłem się.

Banan: Głupia sprawa. Call of Duty 4 to lepszy shooter, a BioShock – przygodówka. Obie rządzą klimatem, obie też są pod tym względem nieporównywalne, chociaż obie oferują przegląd emocji jak w dobrej (czyli złej) wenezuelskiej telenoweli.

Mac: Najpierw muszę się poskarżyć – podczas grania w COD4 padł mi Xbox i dotąd do mnie nie wrócił, więc jeszcze nie miałem okazji dokończyć dzieła. Z tego też powodu nie będę się wypowiadał z miną wszechwiedzącego mędrca. W każdym razie tych kilka misji, które udało mi się przejść, było bardzo obiecujących, intensywnych i sutych. Mimo to, jak dla mnie Call of Duty 4 ustępuje Bioshockowi – COD4 to skryptowany wojenny wygrzew z respawnującymi się na potęgę przeciwnikami, Bioshock daje o wiele większe możliwości kombinowania i interakcji z przedstawioną rzeczywistością. No i klimat ma o niebo lepszy.

Banan: To czuję się w obowiązku donieść Ci, że Jackson nie przeżyje.

Mac: Dzięki stary, zawsze wiedziałem, że mogę na Ciebie liczyć.

Banan: No problem. A właśnie: czy czytelnicy wiedzą, że w tym dziale mogą trafić się spoilery?

Gulash: Wiedzą. Mam nadzieję. Bo być może zostałeś właśnie najmniej lubianym autorem.

qsh: Ten rok obfitował w masę topowych pozycji. Część trafiła w moje gusta nieco znienacka (szczególnie te z PSP), na część czekałem z jęzorem do kostek. Prorokuję, że historycy za lat sto będą mówić o 2007 nie A.D., tylko FPS właśnie. Było tego towaru zatrzęsienie i dobrze, bo gatunek ten kocham z całego serca gracza. Powiedzmy, że o przydomku „wymiatacz" opowiem kiedy indziej, ale jego geneza jest czysto strzelankowa. Aha. CoD4 jest najtrudniejszą i najbardziej frustrującą grą, z jaką w życiu miałem do czynienia. Uwierzcie mi, że przejście tego wojennego spektaklu na veteranie odsiewa ziarno od plew. Epilog, w którym ma się pół minuty na odbicie zakładnika to już totalne przegięcie. A teksty wypowiadane przez rannego snajpera podczas oczekiwanie na wsparcie pod diabelskim młynem znam na pamięć. Daję słowo – CoD4 zapada w pamięci i pretenduje do miana The Best. Moim zdaniem to najbardziej wojenna gra, jaka kiedykolwiek powstała. Kto grał, musiał mieć ciarki po „wielkim wybuchu", że tak nazwę pewne wystrzałowe zdarzenie.

Banan: Ta gra ma przepiękne i wspaniałe momenty przeplatane z absolutnie przerąbanymi. Chociaż to, co na veteranie dzieje się ze stacją telewizyjną, bardziej pasuje do zwrotu „przejebane", ale posługując się tym zwrotem wyszedłbym na jakiegoś prostaka.

Miel: Przyznajcie się bez bicia. Był wśród nas ktokolwiek, kto nie cieszył się, że akcję Modern Warfare postanowiono przenieść w czasy współczesne? Oczywiście nie teraz, tylko w chwili, gdy ogłaszano tego niusa.

Banan: Nie ja. Ale zostałem nawrócony.

Gulash: Mi też zwisało. O, ja naiwny.

qsh: Druga Wojna Światowa jest tak wypranym tematem, że produkcja osadzona w jej klimatach już nigdy w moim rankingu nie dostanie więcej, niż 7. W tabunie szuterów z tego okresu każdy znajdzie coś dla siebie, ale – jak pragnę zdrowia – niech już nie wypatruje nowych gier, bo jeszcze jakiś producent weźmie to do siebie i wrzuci coś na rynek. Idzie BiA, jasne. Ale plotki o planowanym wrzuceniu CoD5 do WWII mnie wykończą.

Mac: Plotki? To fakty i nie ma się co zżymać, bo na pewno nie będzie grą na „siódemkę". Dla mnie wojna to wojna – ważne, żeby było fajnie, nie robi mi różnicy strzelania do nazistów czy terrorystów, choć trzeba przyznać, że drugowojenne strzelanki są generalnie nieco bardziej odrealnione, niż Modern Warfare – najlepszy, żeby nie było, FPP wojenny.

Banan: Odrealnione są jak developerzy uznają, że najfajniejszy będzie uberfaszysta w masce gazowej i z rkm-em w ręku, który zbiera na klatkę trzy magazynki. Jak developerzy się powstrzymają to będą urealnione.

Miel: Pofilozofujmy trochę. Bez tego nie ma dobrej rozmowy, tak jak bez żartów o podtekstach homo... eee, no wiecie sami.

Banan: Dwa słowa, Mielu: noszenie snajpera.

Miel: Call of Duty jest grą bardzo filmową. Nie taką jak MGS (nie jest przegadana), ale patrzy się na nią jak na dobre kino akcji. Czy tego właśnie potrzebują gry? Czy powinniśmy je oceniać przez pryzmat ich filmowości? Nie narzekamy przecież, że w teatrze są słabe efekty specjalne, nie marudzimy, że w filmie nie ma takiej głębi, jak w książkach. Czy patrząc na CoD4 nie uważacie, że gry (no dobra, ich twórcy) szukają swojej osobowości niepotrzebnie korzystając z cech innych mediów? Książki mówią swoim językiem, teatr swoim, filmy też. A gry? Czy patrząc na nie pod kątem tych rozważań Bioshock jest dużo lepszy od CoD czy właśnie niespecjalnie?

qsh: Gdy przechodzi się tak zaskryptowaną grę, trzeba się liczyć z kilkoma rzeczami. Po pierwsze, powtarzanie tych samych kwestii przez postacie zawsze w tym samym miejscu pojedzie na nerwach szybciej, niż by się mogło wydawać.

Banan: Pamiętaj – mając perka „słaby skill w shooterach" postać qsh ma automatycznie plus siedem irytacji za „oglądanie tych samych zaskryptowanych scen".

qsh: Ma to oczywiście też swoje plusy, bo i przeciwnicy zawsze wyskakują z tego samego zakamarka i w tej samej sile. Dokładnie tak samo jest z książkami i filmami. Wyobrażacie sobie nieliniową powieść, albo że w kinie widownia na sali dostaje na podłokietnikach przyciski i wybiera większością głosów, co teraz robić ma główny bohater. W teatrze jest jeszcze inaczej, bo czasem się kawałek inscenizacji przewróci i trzeba improwizować. Jestem spokojny o gry, ponieważ najlepsze z nich udanie balansują między liniowością a jej brakiem i dlatego też są bodaj ostateczną formą narracji. Kuna, tośmy pofilozofowali, hehe.

Mac: Ha, dziwnym nie jest. Gry nie muszą wzorować się na żadnym innym medium, mogą bowiem korzystać z każdego i póki będzie to dobrze zrobione, nie będzie powodów do narzekań.

Banan: Chociaż w dalszym ciągu za mało mamy do czynienia z dziesiątkami statycznych ekranów wypełnionych tekstem informującym o wydarzeniach. Tego wciąż brakuje.

Mac: Nie chodzi o to, z czego czerpią, ale jak i do czego jest to wykorzystane. I jeszcze jedno – każde medium mieści się w grze, w wielu tytułach są obszerne notatki i inne teksty, które są jak czytanie książek, w filmach jak ktoś dostaje tajne dokumenty, to co najwyżej będzie najazd na czerwony stempel Top Secret. Czasami scenki są przedstawiane dość teatralnie, statycznie, czasami filmowo, dynamicznie, teledyskowo... I tak dalej i dalej – w każdym razie, COD4 niewątpliwie przysłużyło się filmowe podejście.

Miel: Naprawdę fajnie tak na sucho wymyślać pytania i liczyć, że się uda wstrzelić z humorem i tematem w Wasze wypowiedzi...

Banan: No właśnie – Mielu, słuszna uwaga. W dzisiejszych czasach takie produkcje po prostu nie są w stanie się zwrócić.

Mac: Racja, dobrze mówi... Chwila, a o czym?

Gulash: Back on track. Mielu?

Miel: Strzelanie, rozpierducha, sianie pożogi, to żadna nowość w grach. Bawi nas od dobrych kilkunastu (niektórych dłużej) lat. Ale nie było jeszcze takiego roku, żeby fpsy totalnie zdominowały konsole i zgniotły wszystkie inne gatunki. Ani takiej

końcówki roku, kiedy na jedną platformę co miesiąc ukazuje się fpsowy megakiller. Przejściowa moda? Przejemy się nadmiarem tego typu gier? Nudzą Wam się w ogóle? Bo ja mam ochotę na więcej (dawać Killzone 2!).

Gulash: I będzie tego więcej i więcej, co choćby widać po zapowiedziach gier zamieszczanych w NEO+; fpsy to bez wątpienia najpopularniejszy gatunek gier next-genowych, podobnie, jak wyścigi samochodowe w czasach dominacji PS one. Obawiam się jednak, że aż tak wielu ekip, które będą w stanie przebić, lub choć nawet dorównać CoD4, Boishockowi czy Halo 3...

Banan: ...po raz pierwszy...

Gulash: Milczeć. Takich ekip po prostu nie ma, a na kolejne gry twórców wspomnianych pozycji poczekamy przecież dwa, trzy lata. Dlatego uważam, że w tym roku będziemy coraz bardziej kręcić nosem na tabuny kolejnych fpsów i szukać w nich nowych rozwiązań, filmowej akcji, lepszej grafiki. I nie dlatego, że są niepotrzebne czy do bani. Po prostu, tak jak wspomniałem miesiąc temu, w tym roku poprzeczka została zawieszona bardzo, bardzo wysoko i trudno mi uwierzyć, że będą tak samo jarać się nowymi grami Spark Unlimited, Treyarch czy Propaganda Games. Ale oczywiście niczego nie wykluczam – a niech mnie zaskoczą.

Banan: Standardowe kręcenie nosem na konsolowe fpp-y – tak popularne w krajach, w których ktokolwiek gra jeszcze na pecetach – przestaje niniejszym mieć jakiekolwiek znaczenie. Jedynym głośnym w tej chwili pecetowych fpp'em, który nie doczekał się konsolowej wersji (jak twierdzili developerzy – bo się nie dało na konsolach, jak twierdze ja – bo miał usprawiedliwiać zasadność zakupu Visty) był Crysis, a reszta? Wszystko jest na konsolach. I bardzo dobrze, bo shootery fpp sprawdzają się tu wyśmienicie. Czego rewelacyjny COD4 jest najlepszym przykładem.

Gulash: Crysis będzie w jakiejś formie na konsolach za jakiś rok, półtora. Zakład? Dobra, nieważne.

Mac: A ja nadal podchodzę i zapewne jeszcze długo (może już zawsze) podchodził będę do FPSów jako całości z pewną taką niechęcią. Nie przepadam po prostu za tym gatunkiem, choć czasami oczywiście grywam, a nawet kończę niektóre z nich. Szczególnie nie lubię takich zwykłych, sztampowych, wojennych – bez nowych pomysłów, fajnych akcji i wciągającej fabuły, tych leżących na przeciwległym biegunie od COD4. Dlatego wcale się nie cieszę na ten boom na konsolowe shootery. Mam nadzieję, że szybko minie, a mi uda się jakoś przetrwać.

Banan: Albo może – jako człowiek, który ich nie lubi – po prostu nie dostrzegasz tych innowacji?

Mac: Dostrzegam, w nowym Soldier of Fortune na przykład można pływać krytą żabką we krwi tryskającej z wrogów, a ich odstrzelone kończyny dopingują graczowi radośnie. Mówię Ci, re-we-la-cja!

qsh: Gdy po raz pierwszy próbowałem sterować w efpeesie na konsoli, strejfowanie było na L2 i R2, a podnoszenie i opuszczanie wzroku na L1 i R1. Quake 2 pokazał mi, że uwielbiam ten gatunek i nie ma nic bardziej sycącego, niż zakończona headshotem wymiana z pocisków z przeciwnikiem. TimeSplitters na PS2 uczyło mnie operować dwiema gałkami, a lekcje wyciągnięte z tej kultowej strzelanki są dla mnie bardzo cenne i procentują do dziś. Obcowanie z najlepszymi graczami z tego gatunku daje też pojęcie o tym, że goście ci wcale nie byliby na straconej pozycji w konfrontacji z pecetowcami wyposażonymi w myszki i klawiatury.

Banan: Nie powstała jeszcze gra, na której dałoby się to bezdyskusyjnie stwierdzić. Sadzanie konsolowych graczy na pecetach z padem nie byłoby uczciwe, a działanie w drugą stronę jest bezsensowne. Ja jednak stawiałbym raczej na pecetowych morderców pikseli.

qsh: Z wielkim napięciem czekam na kolejne odsłony Killzone, nie mogę się doczekać Haze, Unreal Tournament III, Battlefielda. Fakt, są też marni przedstawiciele tego gatunku, ale – mam nadzieję – po tegorocznej gwiazdce już nikt nie zejdzie poniżej pewnego poziomu.

Mac: Zdajesz sobie mam nadzieję sprawę, że są one płonne?

Miel: Najlepsze Waszym zdaniem patenty w CoD4. Ostrzał z samolotu (tak, wiem, że nie z helikoptera. Przyznaję się do pomyłki)? Misja w Prypeci? Achievement za skręcenie karku psu?

qsh: Zdecydowanie przemykanie między nieświadomymi żołnierzami w Czarnobylu, odbijanie pilotki z zestrzelonego helikoptera, oczekiwanie pod wspomnianym diabelskim kołem, ostatnie chwile Johnsona.

Banan: Spoko, qsh, nie musisz zmieniać personaliów dla Marcela – i tak domyśli się o kogo chodzi.

Mac: Pewnie, że nie musi, chodzi o Banana.

qsh: Wysadzenie gigantycznego słupa i nareszcie epilog. O tak – tego się nie zapomina. Widać od razu, że IW przyłożyli się do swojego zadania. Pamiętam jak w jednym z wywiadów producent mówił, że ich dzieło postawić można obok dowolnej innej gry, a CoD4 nie zawstydzi się ani razu.

Banan: Ostatnia misja Jacksona, wyciągnięcie pilotki z zestrzelonego helikoptera i następujące po tym wydarzenia. Moment, kiedy próbowałem wydostać się z rozwalonego śmigłowca – piękna rzecz. Podobnie jak epizod z prezydentem Fulanim. Akcja z minigunem, ładunkami wybuchowymi i sprintem do helikoptera pod koniec też była konkretna. A sama końcówka? Jest dla mnie coś niewypowiedzianie pięknego w bezgranicznym bohaterstwie głównych postaci dramatu. Byłem dumny z chłopaków.
Ale ma też swoje wady – system savepointów raz mnie załatwił, a raz prawie. W misji w Prypeci partner od snajpowania mi się zawiesił tuż przed tym, jak mieliśmy zdjąć dwóch gości przy ciężarówce na raz i za nic nie chciał przejść w miejsce, z którego mógł zastrzelić drugiego, a chciałem załatwić tę misję po cichu. Załadowanie stanu nic nie pomogło – trzeba było przechodzić całość od początku. Drugi raz – kiedy gra postanowiła zapisać stan w połowie obrony diabelskiego młyna. Niestety było to w momencie, kiedy po otrzymaniu postrzału z bliska wykończyłem napastnika nożem. Gdyby trafił celniej i gra zachowałaby się w momencie śmierci klinicznej postaci, nie byłbym szczególnie rad. Ale takie ryzyko auto-save'ow.

Mac: Patenty? Umówmy się, że COD4 nie został oparty na jakichś rewolucyjnych rozwiązaniach, więc jak dla mnie najlepsze jest strzelanie przez ściany – jeszcze daleko tu do pełnej penetracji (i oto wspomniany żart natury na „h") kulami otoczenia, ale mam nadzieję, że ta jaskółka wiosnę uczyni. Niefajnym patentem jest za to respawnowanie się przeciwników za plecami i to, że kumple z oddziału nie bardzo chronią przed takimi akcjami.

Gulash: Nie no, cała gra jest zrobiona na rewelacyjnych... patentach? OK, scenach. Ale ostrzał z samolotu to moim zdaniem jeden z najfajniejszych przerywników od właściwej gry, z jakimi miałem przyjemność. Po prostu zajebista akcja, rewelacyjnie wykonana, nieprawdopodobnie udźwiękowiona (na 5.1 to autentyczny szoker!) i sprawiająca maksymalną frajdę. Samo strzelanie ze snajperki

w Prypeci też miało szansę zarządzić, ale tutaj akurat moim zdaniem autorzy dali lekko ciała i powinni w jakiś sposób rozbudować to, wzbogacić, jeszcze pokombinować, choćby po to, aby przedłużyć zabawę w snajpera o kilka minut. Ja wiem że snajper strzela raz czy dwa i zwija się, zanim go znajdą, ale mimo wszystko...

Miel: Teraz szczerze. Macie ochotę zagrać w CoDa jeszcze raz?

qsh: Mam wrażenie, że przeszedłem całą kampanię milion razy. Więc nie – raczej już do niej nie będę wracał. Przebiłem się raz na najniższym poziomie trudności zabijając wszystkich przeciwników nożem. No, prawie wszystkich. Nie wiem, jak to ubrać w słowa, ale... jeśli nie macie ambicji, nie niszczcie sobie obrazu niemal idealnej kampanii wrzucając Veteran. Ma się wrażenie, że gra oszukuje, bo nagle przeciwnicy z dwustu metrów potrafią jedną kulką posłać do piachu. Z kałacha albo nawet zwykłego pistoletu.

Mac: Z kałacha można, z pistoletu raczej nie, ale do rzeczy – chętnie najpierw skończę COD4 chociaż ten pierwszy raz – jak już Xbox wróci z serwisu. Zapewne nowy.

Banan: Najpierw przeszedłem ją na hardzie, ale zaraz po skończeniu złapałem się za veterana i właśnie rozpracowuję ten idiotyczny motyw z misją w stacji telewizyjnej. Jeżeli jest coś, za co można nienawidzić tej gry, to jej perwersyjne podbijanie czasu gry przez te przeklęte respawny.

Gulash: Tak. Na veteranie. Poczekam jeszcze z miesiąc czy dwa, a w tym czasie pogram w jakieś crapy, żeby ponownie docenić Infinity Ward. Zresztą to samo radzę wszystkim: jak stwierdzicie, że nudno coś w tych grach i podjarka już nie ta sama, to zróbcie sobie kurację polegającą na graniu przez miesiąc w crapy – zmuście się nawet, a potem zgarnijcie z półki ze dwa megakillery. Entuzjazm do arcydzieł wraca natychmiast.

Miel: Myślicie, że fani Halo wkurzą się, że zignorowaliśmy ich grę?

Banan: ...po raz drugi...

Mac: W jakim sensie? Przecież właśnie wymieniliśmy tytuł Halo. O, znowu!

Banan: ...po raz trzeci... Sprzedane!

qsh: Ostatnio udało mi się zorganizować spotkanie z kilkoma kolegami (tzw. lana) i bawiliśmy się przy Halo 3 całą noc. Miałem spore obawy, że mi nie będzie szło, bo ostatni miesiąc bawiłem się genialnym multi w CoD4. Jak się okazuje, to całkowicie inne gry! Call wydaje się zręcznościówką, a Halo 3 wymaga pomyślunku, a nie tylko szybkiego palca. Zainteresowanych wymianą argumentów zapraszam na nasze forum do odpowiedniego działu. Mam nadzieję, że moda na CoD4 nie przeminie, bo w multi ma on szansę stać się konsolowym Counter-Strike'iem (by Cichy;)). Halo wcale nie zostanie zepchnięte na margines, a dzięki swoistej konkurencji między Bungie i Infinity Ward, Guerrilla dostarczy. Na to liczę.

Mac: Siedem razy Halo w dogrywce o Call of Duty 4... I o co się tu wkurzać? Lepiej by Bill odpalił coś za product placement.

Gulash: Nie odpali, ale może Twojego Xboxa jego ludzie naprawią w miarę sprawnie? ■■

CALL OF DUTY JEST GRĄ BARDZO FILMOWĄ. NIE TAKĄ JAK MGS (NIE JEST PRZEGADANA), ALE PATRZY SIĘ NA NIĄ JAK NA DOBRE KINO AKCJI. CZY TEGO WŁAŚNIE POTRZEBUJĄ GRY? CZY POWINNIŚMY JE OCENIAĆ PRZEZ PRYZMAT ICH FILMOWOŚCI?

PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Oficjalne magazyny PlayStation i portale internetowe na Zachodzie już dostają wersję demo Guns of the Patriots. My czekamy aż coś spłynie do Polski. Jeśli tylko tak się stanie rozłożymy grę (nawet jeśli to będzie tylko jedna misja) na czynniki pierwsze. [www.metalgearsolid.us] // mielu@neo-plus.pl

Jednak zanim się to stanie mamy dla Was tradycyjną porcję gorących informacji, mnóstwo ciekawostek i kolejny odcinek biografii Kojimy połączonej z historią powstawania serii MGS. Właśnie od tego ostatniego punktu zaczynamy. Zachęcamy też do dyskusji na forum N+ oraz Zanzibaru.

JAK HIDEO TWORZYŁ METAL GEARA – CZ. 3

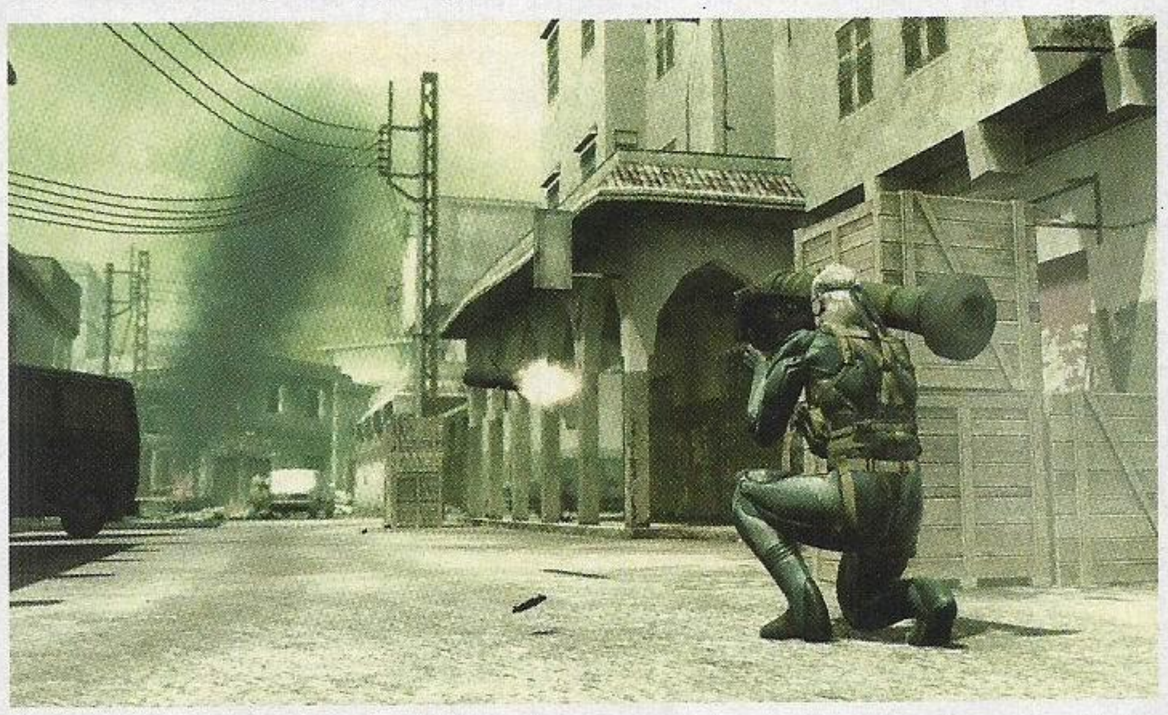
Po sukcesie odniesionym na rynku japońskim przez Metal Gear 2, Kojima nie mógł narzekać na nadmiar wolnego czasu. Mistrz i jego zespół okres intensywnej pracy rozpoczęli stosunkowo spokojnym tempem, konwertując Snatchera na PC-Engine. Szybko jednak przyszła pora na dużo poważniejsze przedsięwzięcie.

Rok 1994 przyniósł kolejny nietuzinkowy tytuł sygnowany nazwiskiem Kojimy. Policenauts, wydany na wspomnianą wyżej konsolę, nie bez kozery został określony mianem duchowego następcy Snatchera. Podobnie jak i w grze z 1988, tak i w najnowszym dziele Hideo ujawniły się elementy z pogranicza science-fiction. Akcję gry japoński wizjoner umiejscowił w kolonii kosmicznej, a werwy całej historii dodawał specyficzny nastrój rodem z filmów noir. Pośród plejady interesujących bohaterów pojawiła się postać, która kilka lat później w Metal Gear Solid miała odegrać niebagatelną rolę. Mowa o Meryl Silverburgh. Ciekawostką jest fakt, że miała na ramieniu tatuaż z symbolem lisa.

Pojawieniu się Policenauts towarzyszyły ze wszech miar pozytywne opinie, co w efekcie przyczyniło się do skonwertowania tytułu na konsolę 3DO w 1995, a rok później także na PlayStation i Sega Saturn.

Sukces Policenauts stanowił jedynie zalążek, preludium erupcji talentu Kojimy, która nastąpiła w 1997 roku. Gdy na wystawie E3 w Los Angeles zaprezentowano pierwszy zwiastun Metal Gear Solid cały świat wstrzymał oddech.

Zafascynowany ogromnymi możliwościami konsoli Sony, Hideo postanowił stworzyć grę swoich marzeń. Elementy infiltracji z Metal Gear 2 przeniesione zostały do trójwymiarowego świata i wzbogacone o kilka aspektów. Dzięki grafice 3D PSX pozwolił mistrzowi przede wszystkim na spełnienie kinematograficznych aspiracji i poprowadzenie fabuły w iście filmowym stylu. Do pracy nad projektem Kojima zatrudnił absolutnego nowicjusza, artystę Yoji Shinkawę. Krok ten okazał się dla serii epokowym. Projektant odpowiedzialny za wizualną prezencję gry stworzył gamę nadzwyczajnych postaci oraz znacząco przyczynił się do wytworzenia niezwykłej atmosfery tytułu. Hideo zaś, na swój charakterystyczny sposób, snuł opowieść konsekwentną i przekonywującą, a w dodatku wzbogaconą o wyraźny przekaz antynuklearny. Postacie biorące udział w dramacie były nieomal pełnokrwistymi ludźmi – pełni wewnętrznych dylematów i sprzeczności. Gra odniosła sukces na skalę światową. Fani głośno domagali się kontynuacji losów Snake'a i wkrótce ją otrzymali, choć nie była taka, jak się spodziewali. Kojima przygotował dla nich niespodziankę, a nawet wielki szok. O tym za miesiąc.



ZAGINIONE W TŁUMACZENIU

Gdy osiem lat temu ukazał się Metal Gear Solid, cały świat zachwycił się genialną fabułą, głęboko nakreślonymi rysami psychologicznymi postaciami, filmowym zacięciem Kojimy (gra przypomina dobre kino akcji), a także wieloma ukrytymi szczegółami. O tych ostatnich wiele napisano, niektórzy nawet myślą, że wiedzą już wszystko i gra nie ma przed nimi żadnych tajemnic. Nic bardziej mylnego. Nawet teraz dowiadujemy się nowych informacji, a to dzięki japońskim źródłom: oficjalnych poradnikom, wywiadom. Jednakże większość tych publikacji nigdy nie zostało przetłumaczonych lub zawierało błędy, o których przeciętni Europejczycy wiedzieć nie mogli. Na szczęście są na tym świecie ludzie, którzy znają japoński i na własną rękę próbują tłumaczyć ciekawsze teksty. Na początek weźmiemy pod lupę kawałek wywiadu z Hideo Kojimą pochodzący z japońskiego poradnika do MGS.

Pytanie: Czy napotkaliście na problemy przy tłumaczeniu przysłów, którymi posługuje się Mei Ling? Wydaje się to bowiem trudnym zadaniem.

Odpowiedź: Rzeczywiście tak było i bardzo za to przepraszam. Większość przysłów po przetłumaczeniu okazała się znaczyć coś zupełnie innego. W wersji japońskiej Mei Ling dzieli się ze Snake'iem powiedzeniem, po czym tłumaczy, co ono oznacza. Gdybyśmy chcieli tłumaczyć dialogi dosłownie na język angielski rozmowy wyglądałyby mniej więcej tak: „W Chinach, mówi się...", wtedy Snake pytałby się: „Co znaczy to przysłowie?", na co Mei odpowiadałaby w bardzo dziwny, czasem bezsensowny sposób. Muszę przyznać, iż był to ciężki orzech do zgryzienia, więc postanowiliśmy pozostawić niektóre z przysłów, a zmienić pozostałe. Skoro wersja angielska stanowi podstawę dla innych wersji językowych w Europie, również je musiało spotkać dokładnie to samo. Trochę mnie ten fakt zasmucił, ale cóż można poradzić.

Gdyby Mei Ling używała tylko chińskich przysłów, zupełnie inny byłby odbiór tej postaci. Dziewczyna, mimo całego swojego azjatyckiego uroku, jest odbierana jako postać przesiąknięta Zachodem. Mimo wszystko nie jest to jednak jakieś poważne uchybienie i można na to przymknąć oko, w końcu przysłowia to tylko dodatek. Zajmijmy się innymi ciekawostkami.

W Metal Gear 2 paląc papierosa można było wybrać w codecu częstotliwość 140.07 aby posłuchać muzyki. Pomysł ten rozwinięto w MGS Integral, w którym również pojawiły się krótkie notatki twórców, w tym Kojimy. Tutaj niestety pojawia się problem, bowiem były one w całości w języku japońskim. A miały być dodatkowo czytane przez lektorów – Hideo poprosił, żeby nagrać głosy po angielsku, a napisy pozostały japońskie. Dla Japończyków gra wyglądałaby przez to jak amerykański film. Tak jak w przypadku przysłów, to bardziej zbiór ciekawostek niż dodatek do fabuły, jednakże są to naprawdę ciekawe rzeczy, które niestety nam umknęły. Oto kilka przykładów:

- Johnny nie korzysta z ubikacji, gdy patrzymy na niego z kanału wentylacyjnego. On się po prostu obija. Cela Meryl jako jedyna nie ma robaków i można w niej znaleźć dużo papieru toaletowego – to dlatego, że Johnny o nią dba.
- Po lądowisku dla Hinda miał poruszać się podnośnik, ale ostatecznie wylądował w dokach. (motyw z jeżdżącym podnośnikiem widać na pierwszych trailerach z MGS).
- Początkowo zaplanowano grę bez doków. Akcja miała zaczynać się w Heliporcie. To dlatego wszystko zostaje wyjaśnione właśnie tam. Doki dodano, by zaprezentować elementy skradankowe. W tym momencie gracze są najbardziej spięci, bo nie mają broni.
- Ninja pod koniec walki ze Snake'iem dostaje ataku i krzyczy adenina, tymina, guanina i cytozyna. To elementy składowe DNA.
- W ukrytym pokoju Otacon miał przechowywać rzeczy bohatera. Gracze wchodziliby tam i zabierali swój ekwipunek. Był już nawet zrobiony model pokoju, jednakże zrezygnowanego z tego pomysłu.

To jedne z ciekawszych informacji, które zostały przetłumaczone, a to jedynie namiastka tego, co tam się znalazło. Prawdopodobnie nikt nie przetłumaczy wszystkich tych tekstów i na zawsze pozostaną poza zasięgiem przeciętnego Europejczyka. [kul] ■■

SOLIDne informacje

▶ ZNOWU TE KOMÓRKI

Wąż na komórki, czyli MGS Mobile, nie daje o sobie zapomnieć. Tym razem obraz gry wyłaniający się z wieści z zeszłego miesiąca, możemy wzbogacić o garść konkretów. Akcja toczy się będzie w trójwymiarowym środowisku i nie zabraknie żadnego ze standardowych elementów rozgrywki. Powróci radar, będzie można przykleić się do ściany i wychylić zza rogu. Znajdzie się też miejsce na system kamuflaży. Dzięki kamerze telefonu będzie można robić zdjęcia różnych powierzchni, a później wrzucać je do gry – jest szansa, że fotki posłużą jako element kamuflażu Snake'a. Nie zapomniano również o przełączaniu się na widok fpp. Niestety, MGS Mobile na razie zmierza tylko na rynek japoński, jednak nie jest wykluczone że szybko trafi do USA i Europy.

▶ WSZYSCY RAZEM

Pojawiła się nutka nadziei dla wszystkich zaniepokojonych opóźnieniem MGS4 – ogólnoświatowa premiera wciąż jest realna .Ale to nie jedyna dobra informacja. Guns of the Patriots będzie najdłuższą przygodą Węża w historii. Do jej ukończenia potrzebne ma być blisko trzydzieści godzin. Ciekawostkę stanowi fakt umieszczenia (w nieokreślonej formie) w nowym MGSie sceny ucieczki z tankowca, znanej z trailerów dwójki.

▶ SZYBKIE STRZAŁY

Kilka nowych informacji o MGS4. Podobno pomimo masy spoilerów wciąż nie wiemy nic o samej grze (poważnie? Nie zauważyliśmy). Ostatnia przygoda Solida zakończy się w bardzo epicki sposób, ale zanim to nastąpi, przekonamy się, że będzie możliwe dobranie różnego rodzaju amunicji do każdej broni, a granaty (również nowe, fosforowe) odbiją się ochoczo od ścian. Kamuflaż zaabsorbuje aż trzysta tekstur, a każda z nich ma mieć swoją własną nazwę. Miłośnicy dbania o najmniejsze szczegóły ucieszą się, że pomyślano o ograniczeniu CQC, gdy bohater będzie trzymał broń w obu dłoniach. [Saladin01]

SPLITFISH FRAG FX PS3

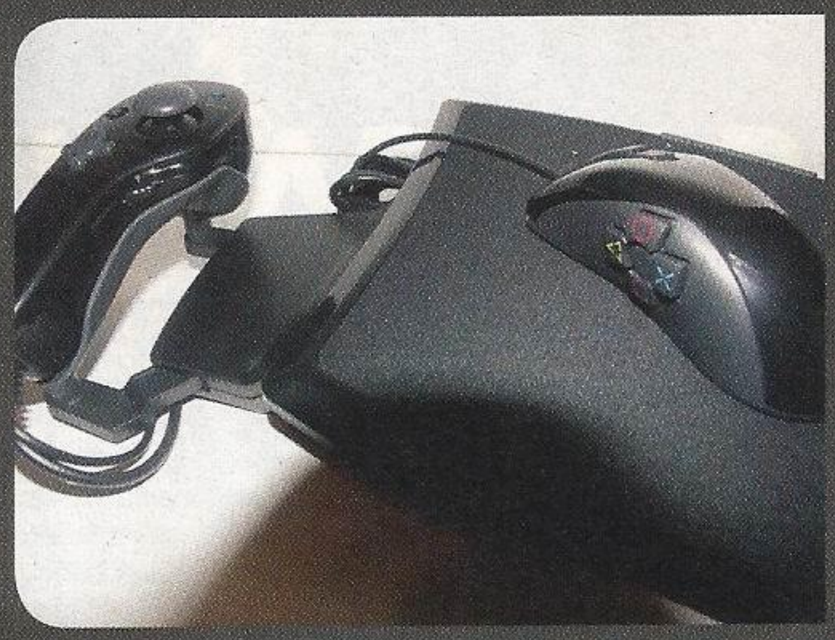
Sporo było już myszek i myszkopodobnych akcesoriów do konsol, ale FragFX marki SplitFish, w przeciwieństwie do większości z nich, to kawałek naprawdę przydatnego sprzętu, który zawodzi jedynie odrobinkę jakością wykonania, lecz poza tym pozostaje w tej chwili właściwie bezkonkurencyjny.

Po co komu myszka do konsoli? Przede wszystkim chodzi o komfort sterowania w grach FPP, których ostatnio zasypała nas prawdziwa lawina, a szykuje się więcej. Nadal rzadkością są gry multiplatformowe, w których zmierzyć mogą się przez Internet posiadacze konsol oraz PC, jednak to także chyba tylko kwestia czasu. Wielu graczy do perfekcji opanowało sterowanie joypadem w strzelaninach. Do niektórych taki sposób sterowania nie przemawia. Inni z kolei chcą zwiększyć swoje szanse. To dla nich powstał FragFX.

Najważniejszym elementem zestawu jest mysz optyczna wyposażona dodatkowo w przyciski znane wszystkim konsolowcom. R1 i R2 (czyli najczęściej strzał i granat/inna broń) to lewy i prawy przycisk myszy. Pod środkowym kryje się R3. Z lewej strony gryzonia, pod kciukiem można odszukać przyciski geometryczne. Całość cechuje się dużą ergonomią i po chwili przyzwyczajenia nie sprawia problemów w sterowaniu. Do myszy dołączono sztywną podkładkę, którą można położyć sobie na kolanach siedząc wygodnie w fotelu. Gdyby jednak okazała się zbyt mała, można użyć właściwie każdej innej powierzchni.

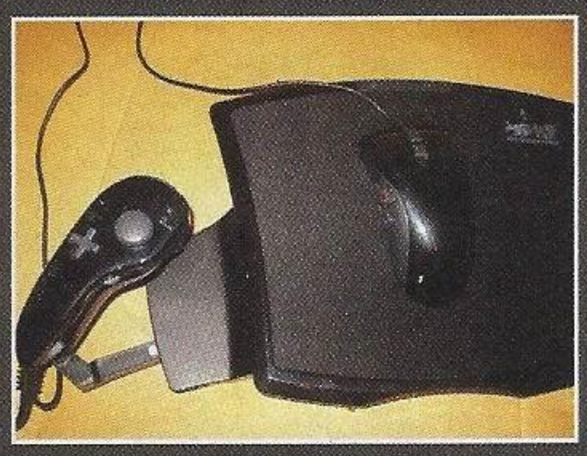
A więc skoro jest myszka, to może jeszcze klawiatura? O nie, co to, to nie. Granie na klawierce nigdy nie było szczytem ergonomii, mówiąc oględnie. Przy konsoli nigdy nie musieliśmy sobie łamać rąk, więc nie inaczej jest i tym razem. FragFX wyposażony jest w wygodną manetkę ładnie obłożoną wszystkimi niezbędnymi funkcjami, a dodatkowo pozwalającą regulować czułość myszy przy użyciu specjalnego pokrętła. To bardzo ważne, by w grze ustawić czułość na maksimum, a dopiero regulować pokrętłem. Urządzenie przypomina bardzo nunchuk do Wii, jest tylko nieco większe i – niestety – mniej schludnie wykończone.

Nowością jest przycisk Frag (dodatkowy spust na manetce), po przytrzymaniu którego prowadzony przez nas kursor myszy momentalnie zwalnia, pozwalając na oddanie precyzyjnego strzału. To świetna i przydatna opcja. Urządzenie podłączane jest do portu USB i z niego też zasilane. Nie potrzeba baterii, ale nie ma możliwości gry bezprzewodowej (na szczęście kabel ma ponad dwa metry). Są za to w pełni funkcjonalne czujniki ruchu. FragFX jest sprzętem wielofunkcyjnym, w pewnym stopniu programowalnym (do czujników ruchu można przypisać określoną funkcję, np. cios nożem poprzez machnięcie manetką), a w Internecie już pojawiła się nowa wersja firmware'u do niego.



FragFX można sprawić sobie za niecałe 300 złotych (a więc cenę dwóch joypadów). Nie jest to dużo, biorąc pod uwagę jego skuteczność i naprawdę wysoką przydatność. Sprzęt sprawdzi się nie tylko w strzelaninach FPP, nadając grze tempa i nowej jakości, ale pozwoli również obsłużyć wygodniej przeglądarkę internetową PS3, efektywniej grać w strategie, czy też nawet sterować samochodami w grach wyścigowych. Już po kilkudniowych testach przeprowadzonych na Call of Duty 4 i Resistance: Fall of Man, byłem pewien swego werdyktu. Pomimo nie najwyższej jakości wykonania (trochę tandetny plastik, przyciski nie chodzą tak bezbłędnie, jak w oryginalnym SIXAXISie) FragFX jest wart zakupu, a ostateczne wątpliwości powinna rozwiać roczna gwarancja producenta. Polecam. ■■ Oskar

Dystrybutorem sprzętu jest firma Digitalia



Oto lista zwycięzców internetowego konkursu Neo Plus zorganizowanego na poniższych stronach w grudniu. Chcecie wziąć udział w jednym z następnych? Szukajcie, a znajdziecie... Nagrody dla zwycięzców prześlemy pocztą.

ONLINE CENTER - www.onlinecenter.pl
Marcin Wlazło - Project Sylpheed na X360

GAMEONLY - www.gameonly.pl
Tomasz Witaszek - Fifa 08 w wersji na PS2

PSPTEAM - www.psp-team.pl
Marcin Bednarz - Ojciec Chrzestny na PSP

MARTWE PIKSELE

Dzisiejszy odcinek naszego wesołego kącika będzie szczególny, po raz pierwszy bowiem na warsztat trafia gra, która nie dość, że nie zdążyła jeszcze zdechnąć, to w dodatku ma realną szansę wylądowania na półkach sklepowych. Wiem, że w zaistniałej sytuacji zachowuję się nieco jak grabarz kucający ze stoperem nad charczącym w rynsztoku umierającym, ale cóż... Nie widzę, żeby jakikolwiek inny przechodzień specjalnie się jego losem przejmował. A jest czym. Zdecydowanie. Gra o której mówię nosi tytuł The City of Metronome i zapowiada się na jeden z TYCH tytułów, które – pomimo doskonałej, stylowej oprawy i paru tuzinów nowatorskich pomysłów – nie zostają docenione przez główny nurt. Takie Beyond Good & Evil czy inne Ico. Tym razem twórcy gry – skandynawskie Tarsier Studios – od lat paru walczy jak lwica bodaj o szansę, żeby swoje dziełko ukończyć. Jak na razie jednak żaden wydawca nie wyraził zainteresowania tytułem, co biorąc pod uwagę zaprezentowane przez autorów materiały, wprowadza mnie w lekkie osłupienie.

Przejdźmy jednak do samego Metronome, będącego miejscem w którym toczy się rozgrywka. Z grubsza jest to miasto, czy wręcz metropolia, niepodobna jednak do żadnej aglomeracji w której się kiedykolwiek znaleźliście. Metronome to olbrzymia, żyjąca i tętniąca plątanina stylów architektonicznych poskładana do kupy z jakąś nienazwaną acz zdecydowanie szaloną precyzją. Wygląd miasta jest naprawdę unikalny. Nieco tu steampunka, sporo zdezelowanych drewnianych elementów połączonych z wyglancowanymi stalowymi konstrukcjami, kąt prosty jest tu rzadkim zjawiskiem. Obraz wart tysiąca słów, rzućcie więc okiem na screeny, a ja skończę się produkować. Tak czy siak, każdy z unikalnych mieszkańców miasta prowadzi życie wedle rutyny narzuconej mu przez rządzącą Metronome korporację. Istoty wykonują swe monotonne obowiązki, nie kwestionując celu ani potrzeby owych czynności, wpasowując się beznamiętnie w rytm miasta. Przy czym zajęcia są tyleż zróżnicowane, co nieodmiennie mechaniczne – czy to rytmiczne pociąganie za pojedynczą dźwignię, czy też patrolowanie uliczki stałą trasą. Raz za razem, za razem raz i tak w kółko. Do tego świata trafia bohater – jeden z mieszkańców Metronome, pełniący obowiązki konduktora kolejowego. Jego, i gracza zarazem, zadaniem będzie odkrycie ukrytej agendy tajemniczej Korporacji.

Gdyby na tym kończyła się idea gry, mielibyśmy ciekawie zapowiadającą się platformową przygodówkę z niesamowicie charakterystyczną, śliczną oprawą graficzną. Co jednak powiecie na to, że dopiero w tym momencie zaczyna się ujawniać genialna pomysłowość pań i panów z Tarsier? Otóż bowiem, rozgrywka w dużej mierze opierać ma się na dźwiękach. Tak, dźwiękach. Zwiedzając zakamarki wiecznie pulsującego Metronome gracz natrafi na istną kakofonię odgłosów – głównie pracy. Owe dźwięki można nagrywać na podręcznym dyktafoniku, by następnie używając w określonych sytuacjach uzyskiwać pożądane efekty, lub też poddawać obróbce i miksować z innymi odgłosami. W przypadku niemożności znalezienia odpowiedniej kombinacji dźwięków, można je po prostu stworzyć. Ot, stoczenie taczki pełnej złomu po schodach lub rozwścieczenie strażnika powinno zaowocować całkiem ciekawym materiałem do obróbki. Dźwięk w świecie Metronome może służyć jako broń lub narzędzie do manipulowania światem i zamieszkującymi go osobnikami.

Cóż więc dzieje się obecnie z tym niesamowicie intrygującym tytułem? Ano, dzieje się COŚ, co już pozwala mieć nadzieję, że gra w niezbyt odległej przyszłości ujrzy światło dzienne. Co prawda Tarsier nadal nie zdołał zainteresować grą żadnego wydawcy, ale za to niedawno firma otrzymała dotację z Nordyckiego Programu na rzecz Gier (!), sponsorowanego przez ichnią Radę Ministrów (!!), w celu kontynuowania prac nad tą ambitną produkcją. Szwecja to naprawdę dziwny kraj, ale jeśli już utrzymują to swoje socjalistyczne ciepełko, to w sumie lepiej że wydają skradzione podatnikom pieniądze na coś tak pożytecznego, jak produkcja dobrych gier. Wyobrażacie sobie minę polskiego ministra kultury gdyby ktoś zaproponował mu sponsoring ciekawie zapowiadającej się rodzimej produkcji? Pomijając już fakt, że cel to na pewno bardziej szczytny niż ciągłe dotowanie zdychających kopalni czy przerośniętego aparatu biurokratycznego. Ale wracając do tematu, los City of Metronome nadal jest mocno niepewny. Dotacje w końcu się skończą i powstanie pytanie: Co dalej? Jeśli twórcom nie uda się do tego czasu znaleźć wydawcy dla swej oryginalnej (i – pamiętajmy – przez to ryzykownej) gry, możemy nigdy nie dostać szansy na przemierzenie krętych uliczek popapranej metropolii. Dodatkowe ryzyko stanowi fakt, że wszelkie dotacje potwornie rozpuszczają i twórcy mogą zbytnio skupić się na wybranym elemencie gry, czy też zacząć przedkładać swe artystyczne ambicje nad grywalność. A tego w świecie gier video robić nie wypada, a może i nie wolno.

Podsumowując, City of Metronome nadal dycha i jest to powód do radości dla graczy ceniących tytuły nowatorskie, ukazujące jak pojemnym medium są gry. Nie należy jednak ukrywać, że tytuł wisi nad przepaścią, majtając nieporadnie kończynami dolnymi. Dzięki niedawnym zapomogom znalazł na moment nieco pewniejsze podparcie dla stóp. Oby się nie ześlizgnął. Oby nie RIP. ■■ Dr Max

GRYWALNA GROZA

UWAGA „CIEKAWYCH CZASÓW PRZYSZŁO NAM DOŻYĆ" MIAŁA NIEGDYŚ I CHYBA NADAL MA SKRAJNIE PEJORATYWNE (TRUDNE SŁOWO) KONOTACJE (ZAJETRUDNE SŁOWO). MÓWIĄC „CIEKAWE CZASY" BOWIEM ZAZWYCZAJ MAMY NA MYŚLI WOJNY, POGROMY, KRYZYSY, INWAZJE ZOMBIE I TYM PODOBNE ATRAKCJE. // Dr. Max / groza@neo-plus.pl

Życząc Wam ciekawego roku 2008 wyszedłem więc na skończone bydlę. Wygląda jednak na to, że w kwestii wirtualnego horroru taki właśnie ów rok będzie. Życzę zatem jak najwięcej jak najciekawszych okropności rozgrywających się jedynie na ekranie telewizora. A teraz zapraszam do zapoznania się z listą dziewięciu gier z gatunku, które zawyją w tym roku najgłośniej.

9. PROJECT ORIGIN

Nie ma s.t.r.a.c.h.u, kontynuacja F.E.A.R. przygotowywana przez Monolith – twórców oryginału, a nie najemnych roboli – utrzyma poziom poprzedniczki. Inna sprawa, że i bez rewolucji się obędzie. Będzie to raczej klasyczny sequel z cyklu „więcej tego samego, tylko lepiej i ładniej". Chociaż z tym ostatnim może być różnie. Tak, gra wygląda lepiej od swego kilkuletniego już poprzednika (bo MUSI), ale nie o tyle lepiej, żeby jakikolwiek gracz czy pismak wyskoczył z portek z zachwytu. Tym niemniej seria dorobiła się już sporej bazy fanów, którzy z radością dadzą się ponownie pomolestować psychicznie małej Almie.
ROKOWANIA: Fani łykną na czysto. Monolith musi się mocno postarać, żeby nie tylko oni.

8. DEAD SPACE

EA próbuje wytworzyć wokół tego tytułu atmosferę niczym – nie przymierzając – nadejścia mesjasza. Czy też raczej antychrysta. Tak czy siak, panom w garniturach należy wybaczyć, bo przekonywanie reszty ludzkości, że ich gra jest najlepsza na świecie należy do ich codziennych obowiązków. My zaś możemy unieść lekko brew i stwierdzić, że DS zapowiada się na sympatyczną i zupełnie nieoryginalną hybrydę strzelaniny z survival horrorem. W kosmosie. Z potworkami żywcem zerżniętymi z Carpenterowskiego „Czegoś". I będę w pełni usatysfakcjonowany, jeśli gra będzie przynajmniej tak dobra, jak swego czasu The Thing.
ROKOWANIA: To może być bardzo dobra gra. Ale nie musi. Zdecydowanie.

7. DEAD ISLAND

Zapowiedziany przez wrocławski Techland zombie shooter rozgrywający się na tropikalnej wyspie może zarządzić z kilku powodów. Po pierwsze – panowie mają doświadczenie z fps'ami i każda z ich dotychczasowych gier była lepsza niż poprzednia. Call of Juarez żadnym cudem nie jest, ale pełno w nim ciekawych pomysłów i grało mi się weń całkiem sympatycznie. Przeniesienie rozgrywki z Dzikiego Zachodu w tropiki opanowane przez agresywne zgnilki, w połączeniu z zapowiadaną rozbudowaną interakcją z otoczeniem, może przynieść oczekiwany rezultat. Hit, znaczy się. Na pewno nie przeszkodzi w tym grafika, prezentująca się całkiem efektownie już na wczesnych screenach.
ROKOWANIA: Trzymajmy kciuki.

6. LEFT 4 DEAD

Przeznaczona wyłącznie do multi strzelanka drużynowa, w której gracze wcielą się zarówno w rolę ocalałych z ataku zombie ludzi, jak i w samych nieumarłych najeźdźców. Kupa fajnych pomysłów plus niespecjalnie urokliwa oprawa. Jak to bywa z grami stricte sieciowymi, nie bardzo jest miejsce na strefy pośrednie – albo gracze tykną i szybko stworzą społeczność albo tych pięć osób, które grę kupi, nie będzie miało z kim grać.
ROKOWANIA: Na dwoje baba wróżyła. Ale fani HALO nie powinni mieć problemów z wczuciem się w rolę zombie.

5. CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Pierwszy Condemned był grą sympatyczną, acz nie do końca przemyślaną. Dwójka ma w założeniach naprawić przynajmniej część błędów przodka. Walka ma zostać rozbudowana, żeby uniknąć monotonii w późniejszej fazie gry, podobny tuning ma przejść badanie miejsc zbrodni. No i bohater powinien zdecydowanie zyskać na wyrazistości. Jeśli autorzy spełnią powyższe założenia – C2 powinien poradzić sobie co najmniej równie dobrze jak poprzednik. Design i grafika zdecydowanie idą w dobrym kierunku.
ROKOWANIA: Poziom na pewno utrzyma. Miejmy nadzieję, że podniesie.

4. ALONE IN THE DARK 5

Pradziadek survival horroru powraca po całkowitym liftingu, i z niemałymi problemami. Atari jakoś nie może wydać tego zapowiadanego od dłuższego czasu tytułu. W skrócie – efektownie zapowiadający się horror akcji z nieodzownym w serii Edwardem Carnbym w roli głównej. I ani krzty Uwe Bolla.
ROKOWANIA: Powinno być dobrze, ale im szybciej to wydadzą tym lepiej.

3. SILENT HILL 5

Oczywiście gra zatytułowana Silent Hill ileśtam sukces ma niemal w banku, wypada jednak spojrzeć na sprawę trzeźwo i stwierdzić, że nad piątą odsłoną kultowej sagi wisi sporo znaków zapytania. Nowy team devloperski – to raz. Nie robiące jakiegoś kolosalnego wrażenia screeny i trailery – dwa. Niespecjalnie odkrywcza (przynajmniej w zapowiedziach) historyjka w połączeniu ze zmęczeniem materiału – trzy. W końcu wszystko się przejada, czego pośrednimi dowodami było już kilka poprzednich części. Może jednak Amerykanom uda się tchnąć w serię nowe, popaprane życie. Wcale bym się nie obraził.

W 2008 ROZSTRZYGNĄ SIĘ LOSY KILKU PRODUKCJI, O KTÓRYCH NA RAZIE WIADOMO TYLE, ŻE BYĆ MOŻE KIEDYŚ POWSTANĄ

ROKOWANIA: Pogromczyni SH2 bym nie oczekiwał, ale solidnego survival horroru jak najbardziej.

2. ALAN WAKE

Mój osobisty faworyt, na drugim miejscu znalazł się głównie dlatego, iż jego twórcy – panie i panowie z Remedy – od roku nie pokazali właściwie nic nowego na temat tej ambitnej, dojrzałej i rozbudowanej (wszystko to oczywiście w założeniach) produkcji. Sprawa powinna się wyjaśnić do E3 2008. Przypuszczam, że do tego czasu autorzy sprawią nam sporą niespodziankę i zaprezentują niemal ukończoną grę, albo też… Eee, po co krakać.
ROKOWANIA: W tej chwili trudno powiedzieć. Ale bardzo bym chciał, żeby Alan zarządził w tym roku.

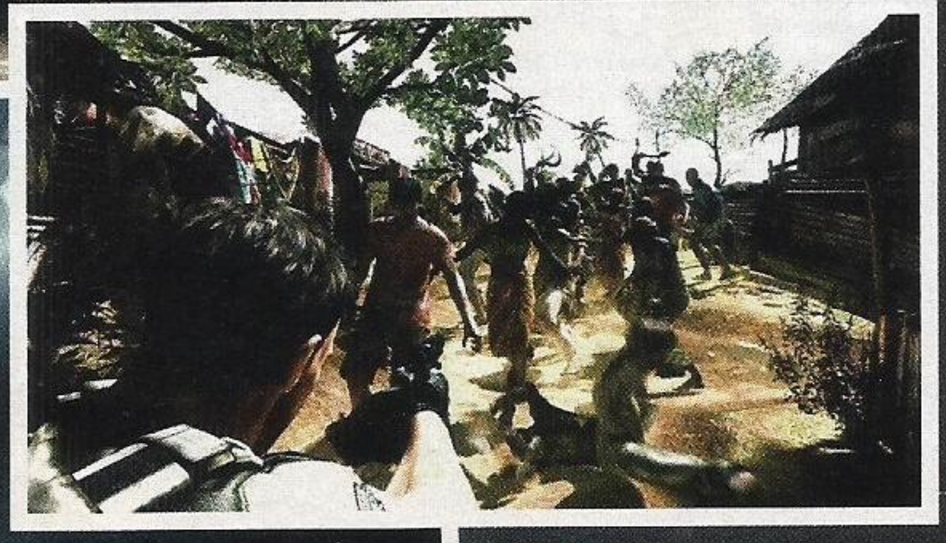
1.RESIDENT EVIL 5

Co tu dużo gadać – będzie hicior. Nawet jeśli jakaś radosna banda kretynów skrzyknie się by oprotestować domniemany rasizm, już wydawcy ładnie zaszeleszczą, żeby gra ujrzała światło dzienne. Ma zbyt duży priorytet, żeby powtórzyła się sytuacja Manhunta 2. Poza tym odświeżona przy okazji RE4 formuła sprawdzi się zapewne i tu. W połączeniu z niecodziennym dla RE otoczeniem i – niechybnie – doskonałą oprawą zaowocuje kolejnym strzałem w dziesiątkę Capcomu. O ile oczywiście ukaże się w tym roku, a nie przyszłym...
ROKOWANIA: Najważniejszy horror roku 2008 (albo 2009...). Nawet jeśli nie najmądrzejszy i nie najbardziej innowacyjny.

Charakterystycznymi cechami powyższej listy jest fakt, że ponad połowa umieszczonych na niej gier to fps'y, a dokładnie pięć to kontynuacje popularnych serii. Nie żeby było w tym cokolwiek dziwnego, sequele zawsze cieszyły się popularnością i cieszyć się będą, natomiast perspektywa pierwszoosobowa jest nie tylko najpopularniejszym obecnie sposobem ukazywania akcji w grach w ogóle, do horroru zaś nadaje się szczególnie, z uwagi na to jak bardzo ułatwia straszenie gracza.

Co zaś czeka nas poza tym? Raczej nie czeka na nas Sadness na Wii, gra w którą na początku wierzyłem, ale wiem, że szanse jej ukazania są bliskie zeru absolutnemu – ekipa Nibris milczy od dłuższego czasu, dotychczas nie wydała nawet na DSa swej zrzynki z River Raid pod wielce innowacyjnym tytułem Raid over the River, więc co tu mówić o dużo większym i ambitniejszym projekcie. *(Który, co podejrzewam, na początku był tylko piarową ściemą mającą wywołać ferment w polskim konsolowym światku, ale odzew był tak duży i na dokładkę ogólnoświatowy, że jakieś tam ruchy pozorowane Nibris okazjonalnie wykonuje, choć teraz już głównie na Zachodzie, gdzie też zresztą się na ich kłamstwach ostatnio poznano i kilku wpływowych blogerów każe im się zamknąć lub pokazać choćby screena lub kawałek filmiku. Z ostatnich „oficjalnych" informacji wynika, że Sadness przesunięte jest na 2009 rok, ale nadal nie ma wydawcy – ponoć Nibris odmówili zainteresowanym firmom pokazania choćby kawałeczka grywalnego kodu. Bo po prostu nic takiego nie istnieje i nigdy nie istniało, od początku były tylko arty i strzępy klimatycznego pomysłu oraz dużo szumu, więc jeśli mieliście jakieś nadzieje związane z Sadness porzućcie je bez smutku i zwłoki. W tym momencie rzeczywiście prędzej doczekamy się Duke Nukem Forever... – ten przydługi dopisek popełniłem ja, Marcellus)*

Wróćmy do rzeczywistości – ukaże się kilka potencjalnie ciekawych tytułów i zapewne jeszcze parę o których nie mamy jeszcze bladego pojęcia. Całkiem intrygująco zapowiada się japoński hołd dla Davida Lyncha w postaci Rainy Woods, aczkolwiek nie sądzę, żeby gra okazała się wielkim hitem – ot, w najlepszym wypadku ciekawą odskocznią od pozycji z głównego nurtu wirtualnej grozy. Opracowywana przez The Collective wyrzynanka Harker powinna zapełnić niszę relaksującej rzeźni „w klimatach". Prawdopodobnie w tym roku doczekamy się także oficjalnych zapowiedzi kontynuacji zasłużonych serii w postaci Forbidden Siren 3 czy też Fatal Frame 4, być może któraś z konsol dostanie w końcu konwersję zalegającego od dłuższego czasu w salonach gier House of the Dead 4. Wii byłaby niezłym kandydatem, ale raczej nie pociągnęłaby tej gry bez straty na jakości oprawy. Zdaje się to potwierdzać informacja o planach wypuszczenia na zabawkę Ninny dwóch poprzednich części Domu Umarlaków. Poza tym, być może doczekamy się wydania na Zachodzie Imabikisou – dziwacznej przygodówki tekstowej, rozstrzygną się też losy kilku produkcji, o których na razie wiadomo tyle, że być może kiedyś powstaną. W tym tak intrygujące produkcje jak współtworzony z Guillermo del Toro Sundown, w którym zadaniem gracza byłoby przeżyć w postapokaliptycznym świecie opanowanym przez zombie, czy też horroru fpp Psychopath, w którym maczać paluchy miał sam John Carpenter. Nudno nie będzie. ■■



W KRZYWYM ZWIERCIADLE

CZYLI PORZUĆCIE WSZELKĄ NADZIEJĘ, WY, KTÓRZY SIĘ TU LOGUJECIE

Takie właśnie motto powinno się wyświetlać każdemu nowemu użytkownikowi logującemu się na forum konsolowym. Czemu? Już wyjaśniam w czym rzecz. Wyobraźcie sobie gościa, który przed zakupem nowej, wymarzonej konsoli, postanowił utwierdzić się co do trafności swojego wyboru i wbił się na fora o konsolach właśnie. Wcześniej zapalony gracz na PC, mając dość ciągłego wyścigu szczurów, mnogości konfiguracji sprzętu oraz ciągłych kłopotów z poprawnym działaniem gier, postanowił zmienić front. Zamarzyła mu się konsola, jako ponoć idealny sprzęt do grania. A najbardziej spodobała mu się, oczywiście roztaczana przez kumpli posiadających konsole, perspektywa dołączenia do grona szczęśliwych konsolomaniaków.

Zacznijmy jego przygodę z forum okupowanym wyłącznie przez miłośników jednej konsoli. Tak, tej którą zamierza kupić za ciężko zarobioną kasę. Normalnie, musiał dwa razy więcej pracować z tego powodu. Klik, moment logowania i nasz strudzony bohater wylądował w krainie mlekiem i miodem płynącej. Wszystkim się konsola strasznie podoba, powiem więcej, są nią wprost zauroczeni. Cud techniki, z powodu wyglądu to powinna w Luwrze stać, a nie pod telewizorem. A gry jak wyglądają, fakt jakoś ich trochę mało, ale za to jakie cudne. A co można na tej konsoli wyprawiać, szok totalny, filmy odtwarza. Fajne forum, brak kłótni, osobistych wycieczek i najeżdżania na wszystko co jest inne. Gdyby lali jeszcze piwo, to byłby raj normalnie. Nawet zwracają uwagę na poprawną pisownie w postach. Zagłębiając się w to wspaniale forum, gdzie nie przeczytasz złego słowa na Tę konsolę, nasz bohater coś poczuł, że go zaczyna mdlić od tego lukru. Nie to, że nie lubi słodyczy, ale jak to mówią, w nadmiarze to i świnie nie zje, czy jakoś tak.

Następne kliknięcia przenoszą naszego poszukiwacza wiedzy na multiplatformowe forum, jako że nasz klient chce poznać opinie nie tylko fanów konsoli, którą zamierza kupić, lecz również zdanie zagorzałych jej przeciwników. Tak, jest otwarty na wiedzę, krytyki się nie lęka. Gruby błąd, oj, bardzo gruby. Pierwsze na co zwraca uwagę, to oczywiście wątek z grami. Jak na prawdziwego gracza przystało, chce skonfrontować swoje wyobrażenia o grach na ową konsolę, bo recenzje w drukowanych mediach ma już za sobą. Czas na opinie zwykłych graczy, czy gry są naprawdę tak wspaniałe, czy warto dla nich kupić konsolę? W końcu nic tak nie pomaga podjąć decyzji, jak zadowoleni użytkownicy, prawda? Klika na odpowiedni temat, z jakże popularnym tytułem ostatnich tygodni, i co? Jest w szoku. Tak skrajnych opinii raczej się nie spodziewał. Część grających w dany tytuł uważa go za ideał, przełom w świecie gier video. Rewelacyjna grafika, animacja, po prostu super pod każdym względem. Nic, tylko brać w ciemno. Lecz niestety dla naszego klienta, jest druga grupka użytkowników, twierdzących coś zgoła innego, i to skrajnie. Animacja to pokaz slajdów, fabuła prostacka nawet dla przedszkolaka, po prostu dno totalne. Jako że nasz kolo jest dość spostrzegawczy, od razu rzuca mu się w oczy pewien szczegół. Mianowicie najostrzejsi krytykanci tej gry nie mają w swoim posiadaniu konsoli, na którą gierka ta miała się pecha ukazać. Tak, pecha. Nic to, nie zrażony tym chaosem w temacie o tej grze, rusza dalej czerpać wiedzę od doświadczonych konsolomaniaków. Niestety, taka sytuacja powtarza się w każdym wątku o jakiejkolwiek grze, która wyszła na jego wymarzoną konsolę. Normalnie, jakby jakaś krucjata trwała, czy inne średniowieczne prześladowanie. Niektórym to się musi nudzić, stwierdza nasz gościu i z mętlikiem w głowie, zmienia temat.

Następne kliknięcie przeniosło naszego bohatera do wątku o jakże fascynującym tytule: „Wojny konsolowe". Lecz gdy przeczytał komentarz jakiegoś zaślepionego użytkownika forum, padł na podłogę rażony atakiem śmiechu. Gość w bitewnym uniesieniu, odpowiadając na cios w jego ukochana konsolę, że niby dość znaczna awaryjność konsol może kogoś zniechęcić do jej zakupu, ripostował że argument jest z najciemniejszego miejsca w ciele ludzkim wzięty, ponieważ fani tej konsoli i tak ją kupią, nie zawracając sobie jakąś tam drobną wadą głowy. Znowuż inny użytkownik, dla odmiany zwolennik konkurencyjnej platformy, jakoś tak nie chce przyjąć do wiadomości, że jego ukochana konsola bez gier nie chce się coś sprzedawać. Oczywiście usłużni koledzy, aby go przekonać, serwują mu nieustannie wyniki sprzedaży z każdego możliwego źródła. Czy tego chce, czy nie. A on i tak swoje, zablokowany jakiś taki. Jeden z tych ekspertów sprzedaży, tak się wczuł w rolę , że nasz bohater w trakcie odwiedzania innych for, na te zestawienia się non stop natyka. Taki natchniony, pewnie święcie przekonany o swojej misji uświadamiania niewiernych, niesie kaganek oświaty, niech i inni wiedzą co jest jedynym słusznym wyborem. Znowuż następny przeciwnik konsoli naszego bohatera, upodobał sobie wszelkiej maści tabelki i testy jakości jakie są upublicznione w necie i nimi właśnie jak mieczem, wyplenia zło które przyszło z Kraju Kwitnącej Wiśni. Dziwni są ludzie na świecie, tyle nienawiści w imię czego? Żeby przekonać kogoś, że zrobił niewłaściwy zakup? Że popełnił błąd kierując się własnym gustem i upodobaniami? Że lubi coś innego niż On?

Gdy już przestał się śmiać, choć gorzki to był śmiech, doszło do niego, że w tym wątku nie znajdzie odpowiedzi na nurtujące go pytania. Niezrażony trudnościami, postanowił poszukać odpowiedzi w innych tematach na forum. Niestety, jedyne co znalazł, to straszny ból głowy od ciągłego bombardowania mózgu sprzecznymi informacjami. Takiej masy skrajnych opinii, osądów oraz nieżyczliwości się nie spodziewał, a wszystko to tylko na jeden temat. Naprawdę, może od tego rozboleć głowa. A najdowcipniejsze jest to, taka mała dygresja jaka Go naszła po lekturze, że Ci, co najwięcej udzielają się w różnych wątkach, chyba w rzeczywistości mało grają. No bo jak uczący się, czy pracujący człowiek, a siedzący całymi dniami na forum, zapewne posiadający tak przyziemne potrzeby, jak jadło czy sen, ma jeszcze czas na wielogodzinne katowanie takiej ilości gier? Bo oczywiście, Ci najczęściej udzielający się na forum, spece od gier i konsol, również są hardcore'owymi graczami. Tymi co we wszystkich rankingach przewodzą, lub mogliby, gdyby coś im chwilowo nie przeszkodziło. W każdym razie tak piszą. I super, tylko jak oni do diabła na wszystko mają czas? Nadludzie normalnie. A jacy skromni.

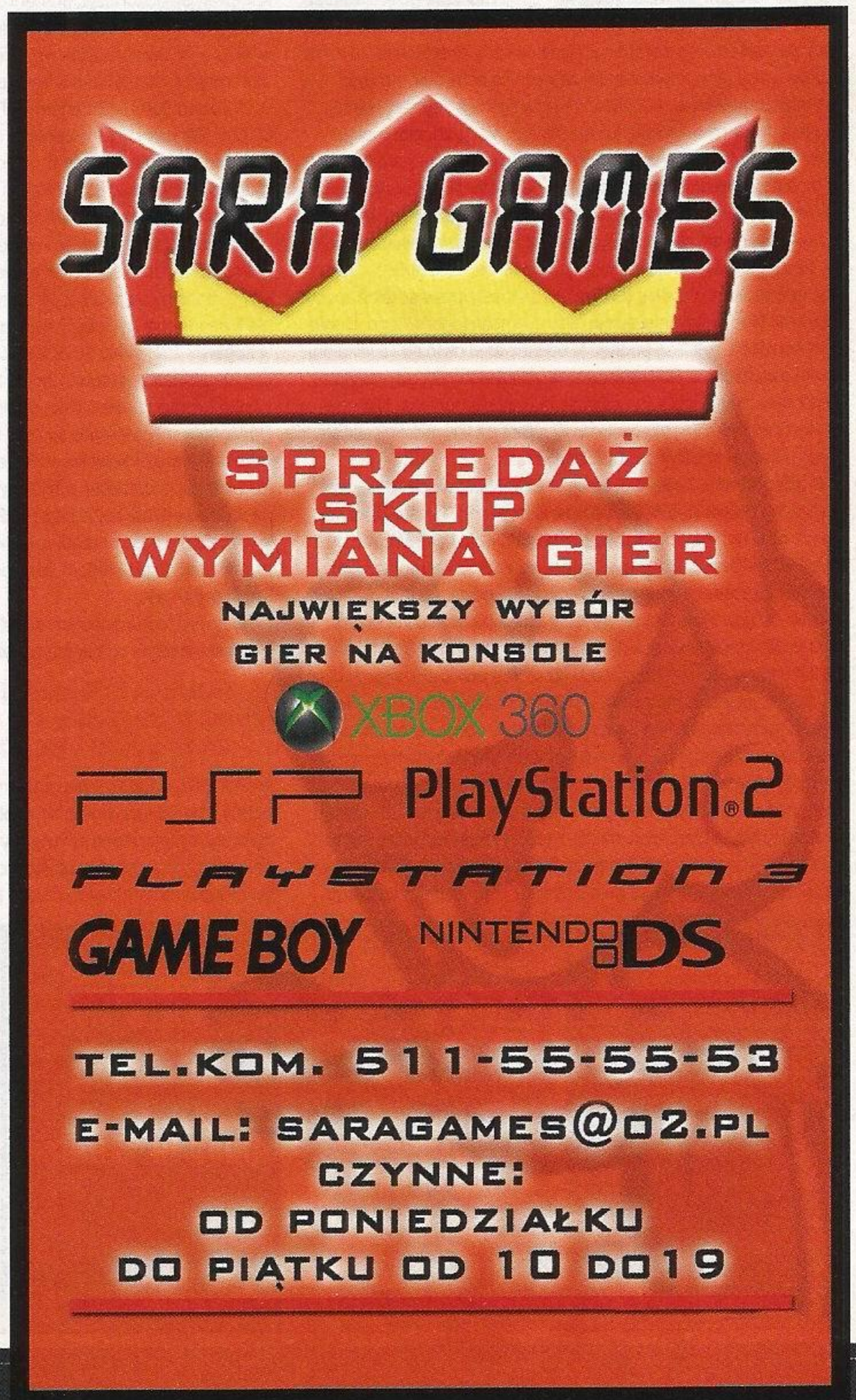
Naczytawszy się tyle pieśni pochwalnych o konkurencyjnej platformie, postanowił sprawdzić czy czasem Oni nie mają racji, czy nie powinien rozważyć zmiany obiektu pożądania i celu ewentualnego zakupu. Wiele się nie namyślając, wchodzi na fanowskie forum tej tak lansowanej na konsoli. Znowu klik i… chyba pomylił linki. Niby o konsolach piszą, ale bardziej przypomina to klub majsterkowicza czy programisty-amatora, a nie forum o grach i konsolach. Niby jeden sprzęt do grania, a dyskutują dość zajadle, jaki lepszy napęd, wersja z dyskiem czy nie, płacić za net czy nie. Normalnie czasy młodzieńczej fascynacji bajerami do PC mu się przypomniały. Pomimo tych niesnasek czysto technicznych, ilość miodu wylewana na tym forum zabiłaby nawet sporej wielkości misia. Następny klub wzajemnej adoracji. Jako że nigdy nie miał zacięcia do majsterkowania, a miód to lubi, ale pitny, wylogował się czym prędzej. Tu mała konsternacja, nasz bohater zawahał się, co wpisać w wyszukiwarce, gdzie udać się po radę. Kasa wadzi w kieszeni. Chwila namysłu i już wie, zdecydował na co wyda swe ciężko zarobione miedziaki. Tak, to będzie …… Tu sobie wstaw Drogi Czytelniku wszystko, co Ci przyjdzie do głowy. Rzecz jasna za wyjątkiem jakiejkolwiek konsoli. Ta została naszemu gościowi wybita z głowy. Skutecznie. ■■ **T.L.Lewis**

Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

▷ Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
▷ Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
▷ Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
▷ Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
▷ Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644



DEKADA N+ odcinek 3

Trzeci rok istnienia N+ nie przyniósł może tak mrożących krew w żyłach wydarzeń, jak wcześniejsze lata, ale kilka ciekawych rzeczy miało miejsce... //Gulash

Pod koniec września 2000 roku poleciałem do Tokio odwiedzić Tokyo Game Show, by przyjrzeć się grom na PS2 tuż przed premierą maszynki w Europie. Japończycy wtedy na ogół nie dawali screenów z gier, trzeba więc było wszystko „ciąć" kamerą z telewizora, a potem już w zaciszu redakcji przewalić cały materiał na dysk komputera, by wyciągnąć parę shotów takich hitów, jak Ikuze! Onsen Takkyu (czyli ping-pong z heavy-metalowymi laskami), czy Choro-Q 3, by z czegoś skleić relację. Bo na TGS specjalnie dużo fajnych z mojego punktu widzenia gier nie uświadczyłem – ich rynek jest diametralnie różny od naszego. No ale dobra, TGS TGSem, ale włócząc się któregoś wieczora po Akihabarze ujrzałem przecudny zestaw głośników 5.1 z amplitunerem sprzedawany za bezcen. Pogmerałem w kieszeni i gdy okazało się, że mam jeszcze jakieś jeny, zapragnąłem za wszelką cenę stać się jego posiadaczem. Wiecie, w Polsce kosztował jakieś trzy razy więcej. Kupiłem. Kasy na taksówkę już nie miałem, karta została w sejfie w hotelu... Stoję sobie radosny i szczęśliwy przed sklepem, a przede mną jakieś wielkie, dwudziestokilowe pudło. Nigdy w życiu tak się nie zmachałem. Niosąc głośniki przez trzy godziny (robiąc co chwila przystanek, naturalnie), przeklinając na czym świat stoi kolejno: swoją głupotę, swoje obcierające coraz bardziej buty, to, że tak rzadko wpadałem na siłkę (bo grałem zamiast uprawiać jakiś sport), swój brak przewidywania, swoją nieznajomość japońskiego. Doniosłem sprzęt do hoteliku, padłem w opakowaniu na łóżko, a kilka dni potem na lotnisku w Polsce strasznie ucieszyłem się, gdy miły pan w zielonym mundurze zaprosił mnie do oclenia pudełka. Niemniej pierwszy komplet 5.1, używany do PlayStation 2 w redakcji stał się faktem. Zepsuł się dość szybko, ale co tam.

W październiku 2000 roku wespół z zaprzyjaźnioną redakcją magazynu PlayerStation Plus zorganizowaliśmy Turniej Żelaznej Pięści, czyli można powiedzieć pierwsze nieoficjalne Mistrzostwa Polski w Tekkena 3. Miało być grubo, a załatwienie sponsora nie było prostą sprawą, zdecydowaliśmy się więc na wariant płatnych biletów wstępu. Hala Sportowa Huty Baildon pomieściła około 1100 osób, co jak na jednodniowy turniej rozgrywany na dosłownie kilku konsolach i telewizorach (te akurat udało się wypożyczyć, uff...) było, jak na tamte czasy, wynikiem dość szokującym – także i nas. Organizacyjnie wypadło nawet nieźle, oprócz może faktu, że sprawa przeciągnęła się o kilka godzin i skończyliśmy znacznie później, niż było to w planach. Czyli we wczesnych godzinach nocnych. Zabawna sprawa polegała na tym, na turniej bardzo chciał pojechać niejaki Marcellus, młody i zdolny redaktor, który jednoczesną chęć wspomagania nas podczas organizacji dzielił z obowiązkiem ukończenia tego dnia Drivera 2 i napisaniem do niego opisu. Cały numer leżał już w drukarni oprócz tych kilku stron, a Mac nie dość, że zabrał w podróż konsolę, telewizor i laptopa, to przesiedział caluteńki turniej w naszej kanciapie klnąc w żywy kamień grę Reflections, po raz setny powtarzając któryś z bardziej chorych poziomów i klepiąc na lapku opis. Wariant optymistyczny zakładał, że skończy opis w pięć godzin i zajmie się organizacją – skończyło się na tym, że wychylił nos może na pół godziny, po czym natychmiast wracał do pisania. Wracając nad ranem następnego dnia do Wawki, zworowani po nieprzespanych kolejno: nocy, dniu i kolejnej nocy, nie położyliśmy się spać, tylko siedliśmy do kompów, by dokończyć numer i dać opis Drivera niemal wprost na maszyny. Czy było warto? Pewnie, że tak. Zawsze starałem się, by w NEO+ pojawiały się jak najświeższe i najbardziej aktualne rzeczy i mam nadzieję, że tak będzie zawsze.

Grudzień 2000, z Zidanem z FFIX na okładce, przyniósł ponad 50 nowych gier i tyleż recenzji w Neo Plus. Pojawiały się już pierwsze rzeczy na PlayStation 2, wspomniane Final Fantasy IX na PS one, czy Metropolis Street Racer na Dreamcasta. O tak, to był tłusty i obfity w gry rok, podobnie zresztą jak kolejny.

W styczniu 2001 roku wprowadzono podatek VAT na pisma i cena NEO+ z oczywistych przyczyn skoczyła nieznacznie do góry – baliśmy się trochę, co oczywiste, reakcji czytelników, ale nie było innego wyjścia. Polską premierę zaliczyło PlayStation 2 w sugerowanej cenie 2699 złotych, co nie przeszkodziło Empikom czy MediaMarktom żądać za nią 2999 peelenów. Czarna rozpacz – tylko tak mogę określić to, co ogarnęło zarówno nas, jak i Was. Doskonale wiedzieliśmy, że przy takiej cenie Sony nie zbuduje szybko bazy użytkowników. Wtedy Polacy zarabiali dużo mniej, nie było tak powszechnych kredytów, słowem – byliśmy naprawdę zdołowani. Ale jakoś poszło i PS2 dziś w dalszym ciągu rządzi, jeśli chodzi o ilość sprzedanych w Polsce egzemplarzy. Swoją drogą – tak, to już siedem lat obecności PS2 na naszym rynku. Kapitalny wynik.

Magazyn, o którym wspominałem miesiąc temu. No więc, jeśli nie byliście nigdy w magazynie prasy, spróbujcie wyobrazić sobie wielką halę, w której stoją olbrzymie i sięgające kilku metrów palety z poukładanymi i ciasno obwiązanymi folią pismami. Kiedyś zbieraliśmy tak zwane zwroty fizyczne – to znaczy, że niesprzedane egzemplarze enplusa były liczone przez kolporterów i zwożone do magazynu, w którym właśnie stały na paletach, razem z innymi, licznymi wydawnictwami, które również stosowały tę praktykę. Widok pracowników magazynu skaczących po pięciometrowych stosach gazet, ba, rzucających między sobą paczkami o wadze kilkunastu kilo, by na przykład wykopać nam z głębokości dwóch metrów paczkę Kompendiów wiązał się zawsze z olbrzymim smutkiem na ich twarzach, bo musieli pracować. Przy tym to naprawdę była niesamowita plejada postaci i osobowości – jeden kolo dopakowany jak mistrz kulturystyki ganiał tylko w jeansowych ogrodniczkach, inny typ siedział w kanciapie i cały dzień dłubał w zębach przeglądając magazyny, nazwijmy to, erotyczne, których miał, jak słusznie się spodziewacie, całe palety do swojej dyspozycji.

Orientację w terenie, czyli w tej megahali miał tylko pan Henryk – problem w tym, że gdy potrzebowaliśmy czasem jakiejś archiwalnej paczki numerów często go albo nie było, albo nie był w stanie pomóc (bo coś tam – bo nie może, bo źle się czuje, bo są za głęboko, bo trzeba z tygodniowym wyprzedzeniem). Zimą deko się wkurzyliśmy i zażądaliśmy przeliczenia egzemplarzy naszych zwrotów – okazało się, że pisma przymarzły do ściany i nie da się ich w tym momencie policzyć. Tłumaczenie całkiem rozsądne, ja przynajmniej łyknąłem je niczym pelikan, wstrzymując się do wiosny z kolejnymi roszczeniami. Wiosną okazało się, że pan Henio już nie pracuje w magazynie, a nowy i pełny entuzjazmu dyrektor zdecydował się na inwentaryzację, czyli liczenie towaru, i okazało się, że brakuje kilkudziesięciu tysięcy enplusów. Być może wyjaśniła się tajemnica pojawienia się w całej Polsce kilku ładnych numerów NEO+ na stoiskach z tanią prasą? Oczywiście, jak się spodziewacie, byliśmy wręcz zachwyceni tym wałkiem – na szczęście nowy szef magazynu wykazał się zrozumieniem i ludzkimi odruchami, w związku z czym przez pięć kolejnych lat nie wystawił nam żadnej faktury za składowanie. Może dlatego, że zobaczył przygotowane przez nas wyliczenie wymiernych strat fizycznych i moralnych? Nie, na pewno tknęło go sumienie.

Około 34 numeru NEO+ pojawiła się propozycja, by Banan objął stanowisko redaktora prowadzącego w Playu, którego wydawcą jest do dziś duży koncern Axel Springer Polska. Krzysiek dziś jest redaktorem naczelnym zarówno Playa, jak i KŚ Gry, a moim zastępcą został dzielny Marcellus, który dzierży tę funkcję po dziś dzień. I tym optymistycznym akcentem zakończę kolejny rok wspomnień. ■■

POLSKĄ PREMIERĘ ZALICZYŁO PLAYSTATION 2 W SUGEROWANEJ CENIE 2699 ZŁOTYCH, CO NIE PRZESZKODZIŁO EMPIKOM CZY MEDIAMARKTOM ŻĄDAĆ ZA NIĄ 2999 PEELENÓW. CZARNA ROZPACZ...

RETROSPEKCJA

CASTLEVANIA

CZYLI TRADYCJA, RODZINA, HONOR I PEJCZE

Była Contra, był Mega Man, był lekko upośledzony, ale jakże czarujący hydraulik, pora na kolejną klasyczną serię, której korzenie sięgają 8 bitów. Pierwsza **Castlevania** była jednym z tytułów drugiej fali, jaka ukazała się na NESa w późnych latach osiemdziesiątych. Pierwsza część serii to klasyk, jeden z tych, o których nie dywagujemy, tylko przyjmujemy do wiadomości, że to je dobre. Ot, koncept prosty – panopek z biczem, którym ma zamiar stłuc wiekowy tyłek pradziadka wszystkich wampirów, czyli samego Draculi, przy okazji katując i dając się katować sługusom zamieszkującym jego ponure zamczysko. Kiedy już zliczycie ilu odniesień do dewiacji seksualnych użyłem w poprzednim zdaniu, opowiem Wam co nieco o samej mechanice gry. Ot, na pozór prosta platformówka, czy wręcz labiryntówka, jak to się drzewiej mawiało. Przemierzając dwuwymiarowy zamek molestuje się (to już ostatni raz, obiecuję) napotkane monstra, w tym takie klasyki jak zombie, duchy czy szkielety. Zamczysko podzielone jest na sześć poziomów zapełnionych ww. plugastwem, na końcu każdego zaś tradycyjnie czai się boss, nie mający najwyraźniej nic lepszego do roboty poza czekaniem na każdego przypała z biczem jaki się nawinie. A propos bicza, podczas gry znajduje się wszelakie udoskonalacze, poprawiające siłę i zasięg cacuszka, a także dodatkowe akcesoria, które wrazić (dobra, tym razem to już naprawdę koniec) można w nieprzyjaciół, np. noże czy toporki. Na końcu zaś Szymon – bo tak twórcy ochrzcili herosa – dopada naczelnego krwiopijcę i karze go dotkliwie swym pejczykiem. Khem… Tak.

Pierwsza część Castlevanii, oprócz tego, iż była jednym z ciekawszych tytułów na NESa, ustaliła pewne nienaruszalne (przynajmniej zazwyczaj) dla serii elementy. Po pierwsze – protagonistą niemal zawsze jest kolejny panicz z rodu Belmontów, którzy oprócz zamiłowania do biczów przekazują sobie z pokolenia na pokolenie święty obowiązek skarcenia złego Draculi przynajmniej raz na sto lat. Ot tak, żeby się bydlak zbytnio nie rozbrykał. Drugim elementem jest samo zamczysko, w kolejnych częściach coraz większe i bardziej rozbudowane, w którym odnajduje się kolejne upgrade'y oręża, a w późniejszych odsłonach także czary i inne bibeloty. Miało być jakieś „po trzecie" ale wypadło mi z głowy, przejdźmy więc do kolejnej odsłony przygód mężnych Belmontów.

Castlevania 2: Simon's Quest była, podobnie jak sequel Zeldy czy Mario, dość odmienna od swego poprzednika. Wprowadzono szereg innowacyjnych rozwiązań, część całkiem udanych, część mocno upierdliwych. Jednym z tych pierwszych były miasta oddzielające kolejne poziomy i stanowiące chwilę wytchnienia od ciągłego karcenia bezbożnych bestyj. Tam też Szymon mógł obkupić się w cudeńka przydatne do pomyślnego ukończenia misji. Naczelną upierdliwością okazało się wprowadzenie podziału na dzień i noc, a raczej sposób w jaki to następowało. Otóż, co jakieś pięć minut czasu rzeczywistego gra automatycznie pauzowała wywalając na ekran malowniczą ramkę z tekstem w rodzaju „Cóż za świetna noc na zabawy z pejczem" czy też „Jutrzenka swobody ukarała mroki nocy", po czym ekranowa noc morfowała w dzień lub vice versa. Po kilkunastu minutach robiło się to irytujące, po godzinie – dobijało. Z tego i kilku pomniejszych powodów Simon's Quest uważana jest przez wielu za „tą nieudaną" 8-bitową Castlevanię. Niektóre z późniejszych trójwymiarowych koszmarków przyćmią ją w tej kwestii, ale o tym później. Na razie jednak mamy piękny rok 1990, niżej podpisany pełen nadziei idzie do szkoły podstawowej, na świat przychodzi **Castlevania 3: Dracula's Curse**.

Trzecia część serii stanowiła w dużej mierze powrót do korzeni i sprawdzonych w „jedynce" patentów, odpowiednio rozbudowanych i ulepszonych. Do dyspozycji gracza oddana zostaje nie jedna, lecz cztery postacie, m.in. bękart samego Draculi, Alucard (cwaneee) i kolejny reprezentant familii Belmontów – Trevor. Sporym osiągnięciem była częściowa nieliniowość gry polegająca na udostępnieniu kilku alternatywnych ścieżek prowadzących do ostatecznego celu, którym oczywiście ponownie było kopnięcie naczelnego wampira w jego opity krwią dziewic zadek. Dracula's Curse była ostatnią grą z serii jaka zawitała na 8-bitowym systemie Nintendo. Konami nie robiło jednak dziwnych rzeczy z popiołem i gruszkami, i już w nieco ponad rok później zaatakowali nowego 16-bitowego potwora Ninny zupełnie nową Castlevanią.

Albo i nie. **Super Castlevania 4**, pomimo cyferki w tytule, była tak naprawdę odświeżoną wersją pierwszej gry z serii, wzbogaconą jednak o nowe poziomy i zupełnie nową oprawę graficzną. Dla wielu fanów jest to najokazalszy reprezentant wczesnego okresu serii, kiedy to Castlevania była standardową, podzieloną na poziomy platformówką. Wszystko miało się zmienić wraz z nadejściem bestii znanej jako PSX. Zanim jednak przeskoczymy o parę lat do przodu, do roku 1997 (fundując jednocześnie niżej podpisanemu trądzik, zmazy nocne i tym podobne uciechy), warto wspomnieć o innym tytule z serii, którym uraczono posiadaczy konkurencyjnej maszynki Segi, czyli Megadrive. **Castlevania: Bloodlines** była zupełnie świeżym i ekskluzywnym dla Megadrive tytułem, co było zacnym ruchem ze strony Konami i lekcją dla dzisiejszych developerów, portujących wszystko wszędzie, nierzadko parę lat po premierze oryginalnej wersji.

Pomijając udaną **Castlevania: Rondo of Blood**, które – co ciekawe – swą europejską i amerykańską premierę miało raptem dwa miesiące temu, jako dodatek do przenośnego **Castlevania: The Dracula X Chronicles** na PSP, przejdźmy do gry, która do dziś dla większości stanowi ukoronowanie serii. **Castlevania: Symphony of the Night** ukazała się w roku 1997 na ostro już wówczas rządzącą pierwszą PlayStation. Klasyczna acz rewelacyjna grafika, klimatyczna orkiestralna ścieżka dźwiękowa i nieprawdopodobny poziom rozbudowania wszystkiego, od olbrzymiego obszaru gry poczynając, na możliwościach rozwoju bohatera kończąc – wszystko to składa się na prawdopodobnie najlepszą część Castlevanii na świecie. Dzięki niebiosom, że Konami nie pospieszyło się za bardzo z przerzucaniem swej flagowej serii w trzeci wymiar (jak to owczym pędzie uczynili pozostali producenci). Dzięki temu bowiem powstała gra bez której prawdopodobnie nikt by już dziś, oprócz bandy zboczeńców i sentymentalistów w rodzaju niżej podpisanego, o czymś takim jak Castlevania nie pamiętał.

W końcu jednak, wybaczcie niesmaczną paralelę, kupa musiała wpaść w majty i Konami przeniosło serię w trzeci wymiar. **Castlevania 64** ukazała się w 1999 roku i – Bogiem a prawdą – nie była w swoim czasie grą tragiczną, czy choćby bardzo złą. Była po prostu – i jest to moja osobista opinia – zupełnie niepotrzebna. C64 i jej ulepszona wersja **Castlevania: Legacy of Darkness** dla wielu utraciły urok, jakim charakteryzowała się seria do tamtej pory, zwłaszcza w oczach osobników 2D-lubnych, do których przypadkiem należę, którzy cenili serię właśnie za pieczołowicie przygotowane i ślicznie animowane sprite'y. Ale dość trucia, Castlevania w 3D musiała się prędzej czy później ukazać. Tylko nie próbujcie w nią dziś grać. Czego by nie mówić, trójwymiarowa grafika starzeje się paskudnie, i gołe wielokąty generowane przez N64 nie wzbudzą w Was dziś niczego poza rozbawionym grymasem twarzy.

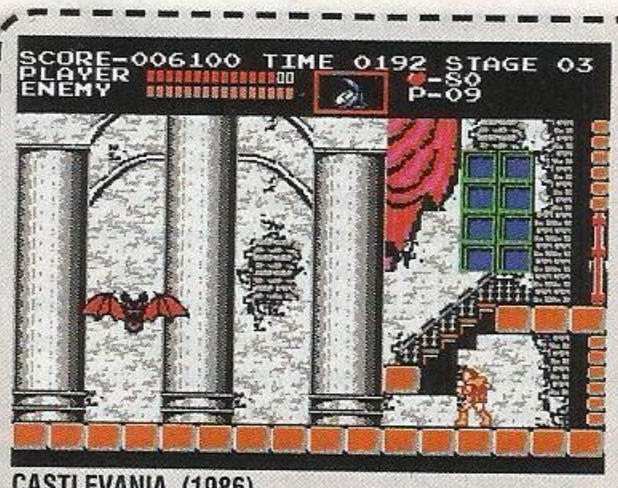
W nowym tysiącleciu Konami postanowiło dokonać małego rozszczepienia serii, kontynuując trójwymiarową formę Castlevanii na „dużych" konsolach, tradycyjnymi tytułami racząc posiadaczy przenośnych zabawek. I tak na PS2 mogliśmy zagrać w **Castlevania: Lament of Innocence** i **Castlevania: Curse of Darkness** – obie nieźle przyjęte zarówno przez graczy jak i pismaków, wprowadzające całkiem ciekawe innowacje, a także – poprzez cuda w rodzaju w pełni udźwiękowionych dialogów i filmików przerywnikowych – czyniące warstwę fabularną gry absolutnie nie do zniesienia. Bez obrazy dla klasycznych tytułów w serii, ich urok zdecydowanie nie tkwił w śledzeniu losów siódmego z kolei pokolenia pokręconej rodzinki Belmontów i zawiłych konotacjach rodzinnych bohaterów.

Kieszonsolki stanowią osobny temat. Pomijając wczesne przenośne wersje na pierwszego Gameboy'a, GBA otrzymał trzy świetne gry: **C: Circle of the Moon**, **C: Harmony of Dissonance** i **C: Aria of Sorrow** (ciekawe czy ktokolwiek oprócz twórców kojarzy konkretne części po tytułach), podczas gdy żywot DSa zaowocował jak na razie dwoma: **C: Dawn of Sorrow** i **C: Portrait of Ruin**. Smakowity kąsek dostali także posiadacze PSP, w postaci odświeżonej wersji Rondo of Blood, pod tytułem Dracula X Chronicles, do której mili panowie z Konami dorzucili gratisowy wymiar. Jak już wspomniałem, na płytce z grą dostępna jest także oryginalna, dwuwymiarowa wersja, co stanowi bardzo ładny gest.

Los Castlevanii osiągnął obecnie coś w rodzaju bezpiecznego status quo. Konami regularnie częstuje posiadaczy konsol przenośnych kolejnymi odsłonami oldskulowej Castlevanii, trójwymiarowe eksperymenty zostawiając dla systemów stacjonarnych. Lekka szkoda, że najprawdopodobniej skośnoocy decydenci nie pokuszą się o wykorzystanie mocy next-genów do zrealizowania pełnoprawnej i – koniecznie – dwuwymiarowej kontynuacji. Odin Sphere pokazało, że w kwestii 2D naprawdę nie wszystko jeszcze zostało pokazane, mi osobiście uśmiech wykrzywiłby lico na wieść o powstawaniu takiej gry. Ale cóż zrobić, zawsze pozostają handheldy. A teraz proszę mi wybaczyć, idę polerować kolekcję pejczy. ■■ **Dr. Max**

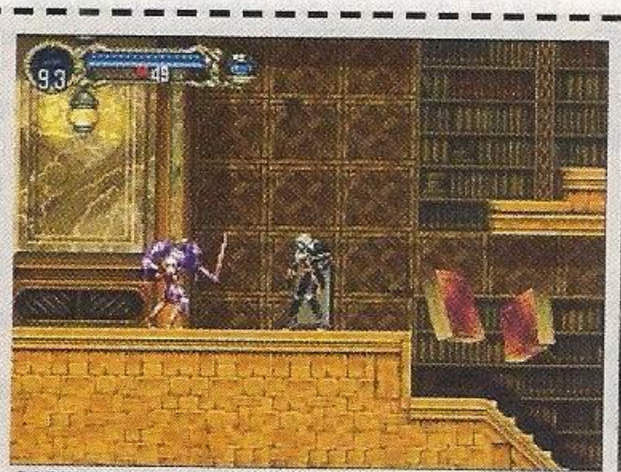
DO KINA IDZIEMY?

Pierwsze info o filmowej adaptacji sagi Belmontów pojawiło się w 2005 roku, kiedy to Crystal Sky Pictures zakupiło prawa do ekranizacji. Przez dłuższy czas jako potencjalnego reżysera wymieniano Paula Andersona, odpowiedzialnego za takie przebłyski celuloidowego geniuszu jak „Alien vs Predator" i „Resident Evil", ale też zupełnie niezłe filmy, jak pierwszy „Mortal Kombat" czy „Ukryty wymiar" aka „Event Horizon". Głównym bohaterem miał być znany z pierwszych odsłon gry Simon. Dwa lata i zmianę dystrybutora później Anderson przekazał obowiązki reżysera niejakiemu Sylvainowi White'owi, który popełnił m.in. któryś z kolejnych sequeli Koszmaru Minionego Lata (I'll Really Always Know What You Did Eight Summers Back, Leik Totally Seriously, lolz czy jak to szło). White twierdzi, że chce nadać filmowi dynamikę charakteryzującą dotychczas tylko anime. Produkcja ma zostać wznowiona po zakończeniu strajku hollywoodzkich scenarzystów. Poczekamy, zobaczymy.



CASTLEVANIA (1986)

CASTLEVANIA: BLOODLINES (1994)



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

CASTLEVANIA 64 (1999)

CZYTELNICY NADESŁALI

BG&E - POZA DOBREM I ZŁEM

Dużo myśli toczy zaciekłe boje o pierwszeństwo w mej głowie, więc niełatwo będzie z nich coś sensownego ułożyć. Najistotniejsze jednak, że pojawił się impuls do napisania do Was, co stanowi miłą odmianę po miesiącach bezowocnego rozważania problemu w zaciszu krzywizn i zakamarków wnętrza czaszki.

W ostatnim „Finisherze" (Neo Plus 105 – przyp. red.) Grabarz poruszył problem fabularnej płycizny gier i twórczej impotencji ich twórców, którzy w najlepszym razie zajmują się powielaniem utartych schematów, a w najgorszym klecą jakieś potworne bzdury z tego, co akurat przyjdzie im do głowy. Oczywiście, mają rację – po co grze fabuła, skoro dla legionów graczy liczy się prosta rozrywka, zabawa na pół godzinki po pracy/szkole? Ot, włączyć, popykać, wyłączyć, zapomnieć. Ci, którzy szukają głębszych przeżyć, są w zdecydowanej mniejszości i tworzenie gier dla nich jest, z punktu widzenia producenta, zbędnym ryzykiem. Na całe szczęście dla tych nielicznych, niektórzy nie boją się go podjąć, czego efektem są gry pokroju Beyond Good & Evil.

Osobą odpowiedzialną za ten ambitny projekt jest Michel Ancel, znany wcześniej jako twórca Raymana (lub też nie znany wcale). W jednym z wywiadów stwierdził on, że fabuła i swoboda działania były w tej produkcji priorytetami, co jest, zwłaszcza ostatnimi czasy, dość niespotykane. W umyśle tego człowieka powstała Hyllis – planeta, na której rozgrywa się akcja BG&E, miejsce pod względem klimatu i spójności wyjątkowe. Wszystkie elementy tego wirtualnego świata – lokacje, bohaterowie, przyroda – genialnie ze sobą współgrają, tworząc harmonijną całość. Mimo iż wśród mieszkańców planety nie brak istot będących skrzyżowaniem ludzi i zwierząt, idealnie pasują do konwencji. Ten specyficzny realizm pozwala bardzo łatwo zanurzyć się w przestrzeni gry, co jeszcze potęguje płynące z niej doznania i buduje niepowtarzalny klimat. Co oczywiste, nie mógłby on zaistnieć bez odpowiedniego kodu (gra działa na silniku Jade Engine, stworzonym na potrzeby gry, a nazwanym tak od imienia głównej bohaterki), wydaje się jednak, że pełni on podrzędną rolę w stosunku do historii. Inaczej mówiąc, fabuła nie jest pretekstem do grania, to raczej gameplay służy jako narzędzie, dzięki któremu poznajemy historię. A zdecydowanie warto ją poznać, jest bowiem, jak cała gra, świeża i ciekawa.

Po raz kolejny przychodzi nam walczyć z najeźdźcą, tym razem jednak jest on ukryty pod maską praworządnej władzy. Pokonać go można jedynie ostrzegając społeczeństwo planety o zagrożeniu, do tego zaś potrzebne są dowody. By je zdobyć, bohaterka musi infiltrować obiekty wojskowe, przekradać się za plecami wrogów i robić zdjęcia demaskujące ich niecne postępki. Fabuła to jednak nie tylko zakradanie się do baz i współpraca z ruchem oporu. Tworzy ją także życie codzienne przedstawione w świecie gry, interakcje między bohaterami, czy poboczne zadania, jak uwiecznianie na kliszy Hylliańskiej fauny. Dzięki temu gracz czuje, że poza misjami życie płynie własnym rytmem. Momenty, gdy po skończonym zadaniu wypływałem w poduszkowcu na leniwe wody Hyllis, należały do moich ulubionych w całej grze. Możliwość spokojnego przejścia się po malowniczych uliczkach miasta, albo odwiedzenia latarni morskiej, będącej dla bohaterki domem, dawała zawsze chwilę wytchnienia i poczucie bezpieczeństwa po długim i pełnym napięcia skradaniu się. Kolorystyka na powrót stawała się ciepła, spokojne dźwięki koiły uszy, czuło się, że to zupełnie inny świat, niż niegościnne bazy najeźdźców, chociaż znajdujący się na tej samej planecie. Przechodząc BG&E po raz drugi, mogłem jeszcze bardziej skupić się na klimacie i fabule gry. A przy okazji, niestety, jeszcze boleśniej odczuć brak sequela. Historia urywa się nagle, pozostawiając mnóstwo niedomówień i znaków zapytania co do dalszych losów uroczej Jade, świniopodobnego Peya i planety Hyllis. Gra, której fabułę zaplanowano na trzy części, dla mnie niemal kultowa, zderzyła się czołowo z prawami rynku. Mimo świetnych recenzji, mimo licznych nagród, nawet mimo podbicia serc tych, którzy się z nią zetknęli – po prostu się nie sprzedała. Na stronie Ubisoftu, pośród „Brands & Hits", nie brak przeciętnego Red Steela, jest też wspomniany już Rayman, nie ma za to ukochanego dzieła Ancela. Beyond ma zagorzałych fanów, którzy wykroczyli daleko poza ramy zwykłego uwielbienia, a ich twórczość w postaci opowiadań, fanartów czy amatorskich gier, pokazuje chęć kontynuowania fabuły, choćby na własną rękę. Dla wydawcy jednak każdy klient jest równy, najważniejsze, by kupił grę (znowu słowa Grabarza). Trudno się dziwić, w końcu tworzenie gier, a zwłaszcza ich wydawanie, to biznes jak każdy inny, a Ubi chce przecież zarabiać. Mimo to uczucie niesprawiedliwości pozostaje.

Takie emocjonalne wywody być może do nikogo, kto z Beyondem nie miał styczności, nie trafią. Istnieje jednak szansa, że zachęcą kogoś do zagrania i przeżycia niepowtarzalnej przygody. Przygody, która niekoniecznie zakończyła się wraz z pierwszą częścią. To właśnie wspomniany na początku impuls do napisania do Was, słowa „Ubisoft dał zielone światło kontynuacji Beyond Good & Evil" z ostatniej „Szpiegrowni". Ja i tysiące fanów czekamy z utęsknieniem na kontynuację przygód Jade. Lepiej, żeby Ubi jako wydawca nie zawiodło, bo o formę Ancela jestem spokojny. ■■ **Uuk**

HITY Z PLATYNY

Nadrabiamy zaległości na PS2. W dobrej cenie!

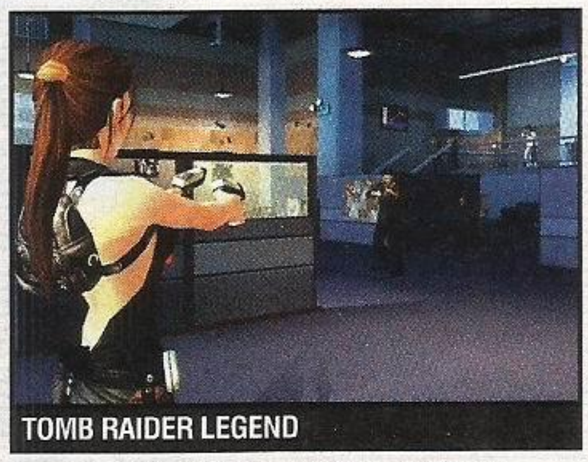
No dobra, dostaliście PlayStation 2 pod choinkę, a teraz wypadałoby w coś pograć. Nie macie zbyt dużego kieszonkowego? Wykosztowaliście się na prezenty? A może po prostu chcecie sprawdzić starsze tytuły? Tanie hity w Kolekcji Klasyki są właśnie dla Was. //Mielu

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Recenzja w N+ 48 / Ocena 9.3 / Autor: Qoora

„Nowe miasto jest doprawdy ogromne. Składa się z kilku części doskonale pasujących do układu konglomeracji miejskiej. Mamy więc nowoczesne centrum, nad którym dumnie górują żelbetonowe wieżowce, dzielnicę portową, lotnisko, przedmieścia z rzędami domków jednorodzinnych, a nawet prawdziwe slumsy (...). Jako symulator życia gangstera gra nie ma sobie równych. Kiedy złapiecie klimat panujacy w VC, nic nie będzie w stanie oderwać Was od pada. Jeśli chcecie kilkudziesięciu godzin wspaniałej zabawy, to chyba nie powinniście mieć wątpliwości czy opłaca się kupić tę grę. Proponuję żebyście już teraz wysłali kartki do Św. Mikołaja! Bo jak nie, to przyjdzie sam. Z bejzbolem w garści".

Nowe, większe miasto, jeszcze więcej okazji do wykazania się jako zawodowy gangster, nowy bohater chodzący w hawajskiej koszuli, czyli GTA w gorących, egzotycznych klimatach rodem z lat osiemdziesiątych. Ponad sto dwadzieścia rodzajów pojazdów czeka na nowego właściciela, który jedną z czterdziestu broni udowodni kto jest prawdziwym gangolem numer jeden w mieście. Co tu dużo gadać, piętnaście milionów sprzedanych egzemplarzy mówi samo za siebie.



TOMB RAIDER LEGEND

Recenzja w N+ 88 / Ocena 8.3 / Autor: Qoora

„Pomimo licznych zmian i zapożyczeń z innych, uznanych pośród graczy tytułów, Tomb Raider zachował swój styl i klimat, wracając tym samym do korzeni, czyli do pierwszej części serii. Chociaż biega i skacze się teraz nieco inaczej, to dzięki znajomej stylistyce i samej bohaterce nadal da się wyczuć ten znamienny „feeling" pierwszego Tomb Raidera.

Większość gry to oczywiście bieganie po zaginionych kryptach i jaskiniach w poszukiwaniu pewnych starożytnych zabawek o ogromnej mocy, ale oprócz tego przyjdzie nam stawić czoła hordom wrogów nasłanych przez niejakiego Ruthlanda poszukującego tego samego artefaktu co Lara."

Pierwsze przygody Lary Croft wyprodukowane przez Crystal Dynamics. Zmiana producenta zaowocowała nowymi animacjami ruchów bohaterki, poprawionym sterowaniem, przemyślanymi, doskonale zaprojektowanymi poziomami i sporą dawką dobrej zabawy. Dawno już nie było tak dobrego Tomb Raidera.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Recenzja w N+ 83 / Ocena 9.5 / Autor: Qoora

„Klimat tej gry jest ulotny niczym pustynny wiatr. Ulotny, bo naprawdę trudno go opisać słowami. Zrozumienie przychodzi dopiero w trakcie samej gry... Kiedy stoicie na szczycie wysokiego minaretu podziwiając panoramę Babilonu trawionego płomieniami zła; kiedy przemykacie spowitymi półmrokiem korytarzami; gdy odsłaniacie jedwabne kotary wchodząc do bogato zdobionej komnaty królewskiej albo biegniecie po ścianie kilkadziesiąt metrów nad bogatymi ogrodami Babilonu zerkając mimowolnie ku majestatycznej wieży Babel dumnie wznoszącej się w niebo. To, co widzą w tej grze Wasze oczy jest piękne, co słyszą uszy – onieśmielające, co tworzy wyobraźnia – nieopisane. Mistrzostwo świata!"

Ostatnia część trylogii Piasków Czasu. Książę wraca do rodzinnego miasta, by odkryć, że pogrążone jest w chaosie. Osaczony, musi uciekać, ale także toczy wewnętrzną walkę z ciemną stroną duszy. Gracz może przełączać się między postacią ludzką a tak zwanym Dark Princem. Jest to szybsza, silniejsza, bardziej niebezpieczna forma, nad którą Książę stara się panować. Mnóstwo walk, wspaniała grafika i animacja.

HITMAN: CONTRACTS

Recenzja w N+ 66 / Ocena 7.7 / Autor: Grabarz

„Na każdym niemal poziomie mamy cztery kostiumy, w które możemy się okazjonalnie przebrać, pozostawiając martwych, prawowitych ich właścicieli w slipkach. Teraz kostiumy grają znacznie większą rolę, niż poprzedni. Zakładamy strój mechanika, żeby dostać się do portu, potem pozbawiamy wdzianka terrorystę, żeby wleźć na statek i tam sprowadzić na kilka osób refleksję o kruchości żywota. Potem wysupłujemy z munduru policjanta i wymykamy się obławie."

Widzieliście już film? Nie? To koniecznie powinniście udać się do kina. Chętniej zasiądziecie do gry o Agencie 47, płatnym zabójcy.. Bohater może udawać inne postacie, przebiera się za kucharzy, kelnerów, boyów hotelowych, baleriny… Żartujemy. Do poprawionego sterowania łatwo się przyzwyczaić, więc można w spokoju skupić się na obmyślaniu taktyki. ■■

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Nasz erpegowy kronikarz, przedstawiający Wam historię gatunku, ostro szykuje się do obrony pracy magisterskiej (życzymy powodzenia). Powróci do pisania za miesiąc, a tymczasem ster przejął Pita. Czy nasz erpgowy ekspert ma rację mówiąc o kryzysie gatunku? Zachęcamy do dyskusji. **rpgamer@neo-plus.pl // Mielu**

Dziś w pogadanakch o RPG znów ponarzekamy. Wiecie, tak dla odmiany. A zajmiemy się w skrócie rzecz biorąc „deewolucją" gatunku, jego chorobami, ślepotą (wybaczcie) fanów i walkami pomiędzy zachodnią i wschodnią szkołą tworzenia RPG. Zatem napełnijmy kieliszki i zaczynajmy.

O KRYZYSIE RPG SŁÓW KILKA

Sukces Wii zmienił sposób postrzegania gier video. Sony i Microsoft przygotowały potężne platformy o ogromnej mocy obliczeniowej, porządne usługi sieciowe, dodatkowe możliwości multimedialne, tonę hitów (zarówno gier, jak i filmów). Mimo to przegrywają z pilotem i gruchą jakkolwiek żałośnie by to nie brzmiało. Ma to swoje odbicie również na rynku RPG, którego rozwój może się zatrzymać w wyniku ekspansji konsoli Nintendo. Najnowszy Fire Emblem, jakby dobry nie był, jest po prostu grą żywcem wziętą z GameCube'a. Nie tylko nie korzysta z wiilota, ale nawet z sieciowych możliwości konsoli. Co gorsze nawet Miyamoto powiedział, że na Wii nie doczekamy się już raczej tak ambitnych pozycji, jak ostatnia Zelda. Jest źle, bo grozi to po prostu wyginięciem gier RPG, które mimo tego, że nadal sprzedają się dobrze, są daleko w tyle za topowymi pozycjami dla casualowych posiadaczy Wii.

Z innej beczki, czy nie macie dość tego, że w jRPGu nie można niektórych rzeczy odkryć bez opisu? Bo skąd niby mam wiedzieć, żeby nie dotykać trzech zielonych kamieni i nie polować na gumisiożelkowego nosorożca na początku gry, bo inaczej nie dostanę po sześćdziesięciu godzinach zabawy lancy smoczego przodka mrówkojadów?

Czy nie macie już dość złych czarnoksiężników i mrocznych przepowiedni w cRPGach? Albo infantylnych wrogów, płaskich dialogów i beznadziejnej motywacji postaci? Czy wreszcie nie trafia Was szlag, że ulubione serie są porozrzucane na czterdziestu różnych platformach, uberwypasionych telefonach, towarzyszą im mangi, anime, książki i artobooki, które są poza zasięgiem zwykłego śmiertelnika? To właśnie choroba gatunku. Odkąd pamiętam, aby wycisnąć z danego RPGa maxa mieliśmy wybór – otoczyć się setkami opisów lub męczyć jeden tytuł aż do znienawidzenia go.

Mam dość tego, tak samo jak męczenia się przy szukaniu klasyki. Ostatnio chciałem pograć w Persona 2, Chrono Cross, FF Tactics. Podczas gdy na rynku PC najlepsze klasyki gatunku mają pół miliarda różnych reedycji, my konsolowcy, musimy grzebać po aukcjach, gdzie płacimy bajońskie sumy za gry w często „bardzo średnim" (żeby nie powiedzieć fatalnym) stanie. Liczyłem, że zmieni coś pod tym względem e-dystrybucja, ale jakoś żadna z firm nie kwapi się z udostępnieniem klasyki jRPG za grosze.

Osobnym problemem są ciągłe sprzeczki fanów cRPG i jRPG. A, że tutaj nuda i brak fabuły, głupie postacie i drętwy system walki, a tam liniowość, manga, brak eksploracji. Jedni uważają się za lepszych od drugich, a tak naprawdę obie grupy się mylą, bo już dawno nie było przełomowych gier w obu podgatunkach. Te należą do przeszłości i były ponad podziałami. Dlatego olewam to, co się mówi o idealizowaniu przeszłości. Faktem jest, że jRPGi, tRPGi i cRPGi kiedyś były lepsze. Do developerów uśmiechał się chyba sam Bóg, że potrafili popełniać tak wielkie, niezapomniane dzieła. A teraz? Papka nawet w najbardziej znamienitych seriach i u najlepszych producentów.

Zatem czy doczekamy się pozycji na miarę Tactics Ogre, Vagrant Story, Planescape czy Fallouta? Czy developerzy znów zostaną oświeceni przez same Niebiosa jak przy produkcji tych pozycji?

Zmiana generacji wiąże się z większymi kosztami produkcji i co tu dużo ukrywać, „deewolucją" gatunku. Nawet tak uznane serie jak Shin Megami stają się coraz mniej złożone. Para idzie niestety w grafikę, nie zaś rozbudowanie pozycji. I jeżeli ktoś nie wyrwie nas z tego zaklętego kręgu, to lepiej nie będzie. Szczerze mówiąc średnio mnie bawi odpalanie gry, która z wyjątkiem oprawy na wszystko gorsze od swoich poprzedników. Ja chcę znów molochów, historii na miarę Bezimiennego, czy też Sydneya. Nawet kosztem oprawy, która starzeje się błyskawicznie. Może właśnie wrzucanie klasyków jRPG i cRPG (tak, gier pecetowych również) do ścignięcia na next-geny mogłoby przypomnieć graczom i developerom na czym polega dobry erpeg? Nie na grafice, czy muzyce, nawet nie na ogólnie pojętej swobodzie. Chodzi o klimat, o opowieść która żyje w nas długo po wyłączeniu konsoli. O genialne światy i przesłanie. Po prostu o magię przelaną w kawałek plastiku. Jednak czy w obliczu setek głośnych licencji i „deewolucji" całego przemysłu jest jeszcze miejsce na takie gry? Może paradoksalnie szansą jest popularność Wii, dzięki niskim kosztom produkcji?

Więc za co dziś wychylimy kieliszek? Za (niespodzianka) Miyamoto, który mimo tego co powiedział o sukcesie Wii i prostych produkcji, głośno mówi o tym, że nadal chciałby robić tytuły ambitne. Staraj się, wierzymy w ciebie. ■ **Pita**

DUNGEON KEEPER: POWRÓT ZZA GROBU

Kiedyś w odległej historii na PeCety pojawiła się świetna gra Dungeon Keeper. Stał za nią sam Peter „złotousty" Molyneux , znany konsolowcom głównie z obietnicy cudów na kiju w Fable. Tradycyjnie, z umowy się nie wywiązał. Jednak Dunegon Keeper uznawany jest często za jego największe dzieło i najważniejszą grę w dorobku. Po raz pierwszy gracze stanęli po złej stronie. W spokoju rozbudowywali loch, stawiali różnego rodzaju budowle dla pomiotów z piekła rodem. Potworki żyły sobie własnym życiem, ale można było je zaciągać do różnorakich prac. Do tego przybytku wkraczali żądni przygód (i skarbów) rycerze, czarnoksiężnicy, krasnoludy i inni dobrzy bohaterowie, na których zastawiało się pułapki.

W sumie elementy te składały się na świetny, do dziś dzień niepobity „symulator" mrocznego władcy lochu. Niezwykły klimat, czarny humor, groteska, połączenie kilku gatunków, litry miodu oraz doskonały dodatek i jeszcze lepszy sequel zapewniły grze wieczną chwałę. Rogaty Rozpruwacz to już wszakże symbol. Zresztą pomimo pecetowego pochodzenia, gra jest legendą zapewne dla wielu czytelników N+. Lecz co się stało z serią? Czy jest szansa jej wskrzeszenia? A być może zadebiutuje na konsolach?

Pierwszą sprawą jaką trzeba poruszyć jest kwestia licencji, która prawnie należy do Electronic Arts, a nie Petera. Stwarza to szereg trudności i w sercach fanów rodzi obawy o jakość ewentualnego remake'a czy sequela. Wielu uważa, że Elektronicy nie podołaliby zadaniu, lecz czy jednak w ogóle mają się zamiar do niego zabierać?

Postanowiłem spytać u źródła o status pierwszej części, która według wielu serwisów jest już abandonware (można ją za darmo, legalnie ściągnąć z sieci) oraz ewentualne wskrzeszenie. Po perypetiach, walkach z botami i długim oczekiwaniu dostałem bardzo wymijającą odpowiedź, w której jedynym treściwym fragmentem było to, że pierwsza część jednak nie jest abandonware. Szkoda, miałem chrapkę sobie ją ściągnąć.

Postanowiłem drążyć jednak dalej i dowiedzieć się co o tym wszystkim myśli sam twórca serii. Okazało się, że Peter jest zainteresowany... tworzeniem gier na Nintendo DS! Ostatnimi czasy wspominał również o chęci wskrzeszenia serii, jednak pod innym tytułem (ze względów prawnych). A co w sprawie ewentualnej wersji konsolowej? Należy pamiętać, że już dwukrotnie robiono do niej podejścia. Dawno temu mówiło się o porcie drugiej części na PSXa, kilka lat później DK3 miał pojawić się Xboxa. Ponoć obie gry były w dosyć zaawansowanej fazie produkcji. Jednak tutaj przychodzi nam w odsiecz EA, które przecież przeniosło (z różnymi efektami) na DSa kilka innych wielkich strategii dawnej daty – choćby Theme Park, czy SimCity, a w produkcji jest Populous (również gra Molyneuxa). W zapasie pozostaje praktycznie tylko Command & Conquer, ale w rtsa na handhledzie nie wierzę, nawet pomimo świetnego Mech Platoon na GBA. Zatem bardzo prawdopodobna wydaje się plotka, która głosi, że sam Peter łasi się do Elektroników o zgodę na port gry na DSa. Jakoś wątpię, żeby taka konwersja została zepsuta. Loch w kieszeni? Ja to łykam. Uważam, że grafika pierwszej części spokojnie zostawałaby udźwignięta przez konsolkę, sterowanie stylusem ma szansę zarządzić, a gdyby dorzucono edytor map i tryb multi byłoby bosko. I mam wrażenie, że tak właśnie będzie, a Populous okaże się godną rozgrzewką przed wielkim, choć kieszonkowym powrotem Rogatego Madafaki.

Ale co z trzecią częścią? Skoro była w fazie planowania to musiały zostać poczynione jakieś kroki, zrobiono plany, spisano pomysły. Potencjał jest ogromny. Walka jednocześnie na ziemi i pod nią? Kilka kampanii? Możliwość stanięcia po obu stronach konfliktu? Rozwinięty tryb online? A może zmiana konwencji na klasycznego RPGa w uniwersum DK? Pomysłów są setki. Jakkolwiek nie będzie, czuję w kościach, że dzień rezurekcji serii jest bliski. Czego Wam i sobie życzę. ■ **Pita**

RAPORT ZWIADOWCY

▸ ZMASOWANY (KOLEJNY) ATAK ATLUSA

Miesiąc bez plotek z Atlusem, to miesiąc zmarnowany. Tym razem firma szykuje się do zmasowanego ataku ze wszystkich możliwych stron. Najważniejsze informacje dotyczą tradycyjnie Megatenistów. Atlus szykuje prequela Persony 3 na telefony komórkowe. Niestety gra raczej nie ma szans opuścić granic Japonii, ale to na pewno nie przeszkodzi rzeszy fanów przetłumaczyć jej scenariusz i wpuścić go w czeluści internetu. Informacją dużo ważniejszą jest fakt, że zapowiedziana została czwarta Persona i to na PlayStation 2! Jak widać ta konsola nie ma najmniejszego zamiaru umierać. Wygląda na to, że nieprędko powstanie sprzęt, który odbierze „Czarnuli" berło popularyzatora jRPGów.

To nie koniec dobrych doniesień dotyczących PS2 i Atlusa. Firma wyda remake gry Baroque ekipy Sting (autorzy słynnego Riviera). Grę określa się jako klimatyczne połączenie Shin Megami z Silent Hillem. Przytłacza ciężkim klimatem, zaskakuje intrygującą, poplątaną fabułą. Akcja toczy się w zniszczonym świecie przyszłości, w którym żyją anioły, demony i różne potężne byty. Pozycja jest nastawiona na akcję, ale wciąż nic nie wiadomo o premierze poza granicami Japonii. Pozostaje czekać.

Ostatnia informacja dotyczy posiadaczy DSa. Atlus szykuje grę pod tytułem Drone Tactics, taktycznego RPGa, w którym pokierujemy robotami o zwierzęcych kształtach. Walki toczyć mają się na kilku płaszczyznach, górny ekran posłuży do wyświetlania pojedynków, a całość będzie wyglądać podobnie do serii Advance Wars. Przy dobrych wiatrach może okazać się jej godnym konkurentem.

▸ SQUARE ENIX SZALEJE

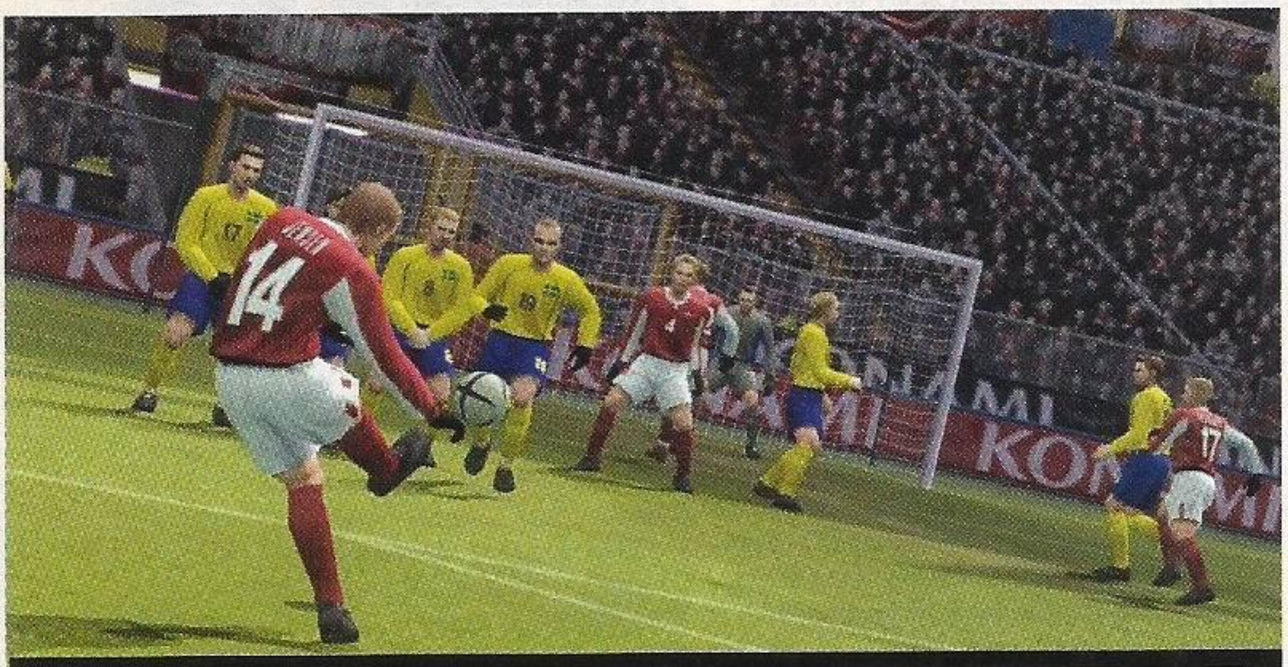
Po ciepłym przyjęciu remake'a FFIV na DSa, kompania zapowiedziała sequel gry na telefony komórkowe. To już druga, obok Parasite Eve 3, duża produkcja firmy na komórczaki. Sama akcja FFIV: After (bo tak to cudo ma się nazywać) rozegra się 17 lat po wydarzeniach z oryginału, a bohaterem będzie syn Cecila i Rosy – Theodor. Gra wydawana będzie w krótkich epizodach.

▸ W ŚWIECIE HANDHLEDÓW WRE

Na DSa ma pojawić się remake dwóch pierwszych części Summon Night, a zarówno PSP jak i DS dostaną kontynuację diablowca Dungeon Explorer. Jakby tego było mało, id Software szykuje nową część Orcs & Elves na telefony komórkowe i przypuszczalnie również na przenośną konsolkę Nintendo.

▸ TO DOPIERO NUMER

News poboczny, ale wart podania, Najstarszy polski zin o fantastyce [tawerna.rpg.pl] właśnie dobił do setnego numeru. Warto zajrzeć.



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Ponownie spotykamy się po dłuższej przerwie spowodowanej premierą nowej części PES. Korzystając z okazji w swoim imieniu i całej polskiej Sceny PES, składamy Wam najlepsze, choć odrobinę spóźnione życzenia, świąteczne i noworoczne. Niech jednym z nich będzie w końcu przebudzenie się polskiego dystrybutora piłki Konami i stworzenie oficjalnej ligi. Bo w tej kwestii jesteśmy gorsi od Litwy.

// Bogee & Brat

W tym numerze postanowiliśmy dokładnie i wnikliwie przeanalizować dwie najpopularniejsze wersje PES2008, aby ułatwić Wam wybór. Dodatkowo znajdziecie relację z turniejów, podsumowanie sezonu 2006/2007 oraz kilka informacji dotyczących akcji charytatywnej zainicjowanej przez Polską Scenę PES. Od przyszłego numeru ruszamy ze szkołą grania, więc kupujcie nowe pady i przygotujcie się na masę informacji dotyczących nowego PESa. Zapraszamy także do korespondencji, co dodać, co zmienić, co opisać w następnych PES Party, przecież Wasze życzenia są dla nas rozkazem.

bogee@pes-scena.pl
brat@pes-scena.pl

PORÓWNANIE PES 2008 W WERSJI NEXTGENOWEJ (XBOX 360) I CURRENTGENOWEJ (PS2)

Specjalnie dla Was drodzy czytelnicy ostatnie tygodnie spędziłem na intensywnych zmaganiach z dwoma odsłonami PESa – wersją nextgenową z Xboxa360 i tą z wysłużonej już peesdwójki. Ciągłe przeskakiwanie z jednej wersji na drugą przyprawiło mnie już o ból głowy, a plątanina kabli dwóch konsol wydawała się gęstnieć z każdym dniem. W końcu jednak w mojej głowie powstał wyczekiwany obraz wszelkich różnic i podobieństw pomiędzy tymi dwoma, jak niektórzy mówią, zupełnie innymi grami.

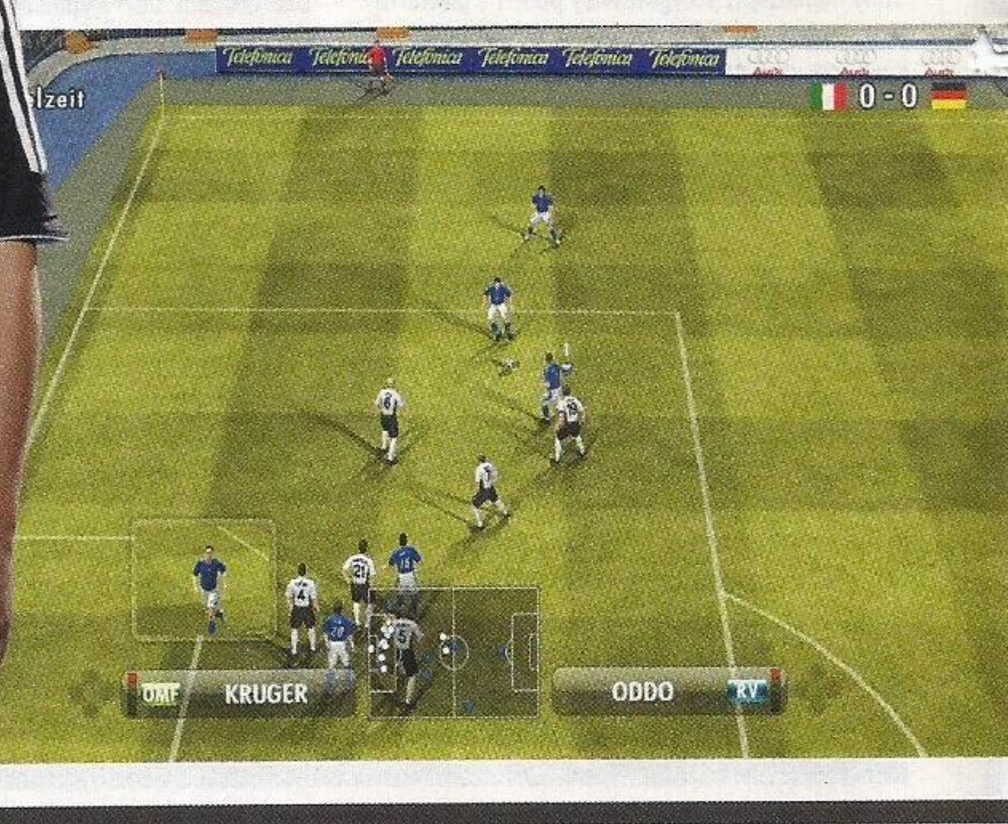
Zarówno filmik intro jak i menu główne nie różnią się praktycznie niczym. Jedyne co możemy wyłapać, to brak kilku trybów. W wersji nextgenowej nie będzie nam dane zagrać w World Tour, czyli coś w rodzaju trybu zadaniowego, gdzie sam wynik spotkania nie jest ważny, natomiast liczy się wykonanie określonego zadania np. strzelenie hat tricka wybranym zawodnikiem lub wygranie spotkania grając w osłabieniu. WT to bardzo fajny dodatek do głównej gry i na pewno jego obecność działa na korzyść wersji currentgenowej. Podobnie sprawa ma się z trybem Community, który w pewien sposób rewolucjonizuje dotychczasowe zmagania z kumplami w domowym zaciszu. W trybie tym po wpisaniu ksywek wszystkich graczy i podaniu jeszcze kilku „niezbędnych" informacji, gra będzie liczyła wszystkie statystyki i ciekawostki dotyczące spotkań. Ot, taki ulepszony Memorial Match. W kwestii nowych trybów wersja nextgenowa może poszczycić się przemodelowaną wersją Master League. Gra się cały czas tak samo, ale dodano kilka ciekawych smaczków jak zdjęcia i relacje z konferencji prasowych, plotki transferowe czy popularność zarówno poszczególnych zawodników, jak i całego zespołu. Ta próba odwzorowania realiów światowej piłki klubowej, jest naprawdę miłym urozmaiceniem rozgrywki.

Dość rozprawiania o trybach i menusach, wszak są one tylko tłem dla tego, co w PESie najważniejsze, czyli samej rozgrywki. Pierwsze, co zauważymy po rozpoczęciu meczu na konsoli nextgenowej, to wspaniała grafika. Zawodnicy wykonani są niezwykle pieczołowicie od stóp do głów. Na nogach można zauważyć bardzo ładnie odwzorowane buciki pewnej znanej firmy kojarzonej z trzema paskami – exclusive dla wersji nextgen. Twarze zawodników są również świetnie wykonane, niektórzy wyglądają jak żywi. Niestety dokładne odwzorowanie zarezerwowane jest to tylko dla najlepszych i najbardziej znanych piłkarzy, ale to i tak lepiej niż w wersji na czarnulkę gdzie pod względem oprawy AV gra zanotowała lekki regres nawet w stosunku do PES6, a twarze graczy zostały delikatnie oszpecone.

Mógłbym długo pisać o tym jak pięknie prezentuje się murawa, siatki bramek czy widownia w nextgenowej wersji, ale nie ma to większego sensu, bo przewaga konsol nowej generacji na tym polu jest oczywista. Bardziej sensowne jest porównywanie samego gameplayu.

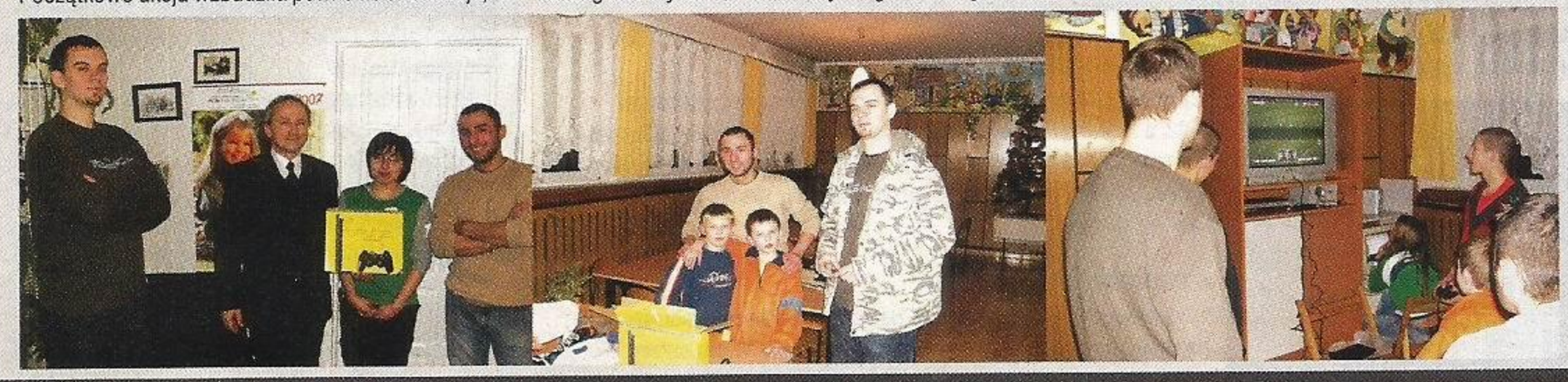
Każdy maniak Pro Evo wyczekuje nowej odsłony serii jak małe dziecko prezentów pod choinką. Wszystko po to by sprawdzić, co nowego zaserwował nam skośnooki team Konami w najnowszej części. W wersji PS2 owych nowości jest niewiele, żeby nie powiedzieć nie ma ich w ogóle. Złośliwi twierdzą, że PES 2008 na PS2 to takie PES6 po liftingu. Na pewno jest w tym sporo prawdy, aczkolwiek hardcorowcy wychwycą dość istotne zmiany, jak poprawa płynności rozgrywki i detekcji kolizji (wreszcie), no i wyrzucenie okropnych hiddenów. Gra tym samym stała się bardziej grywalna w multiplayerze, niż miało to miejsce w przypadku poprzedniczki. Jeżeli chodzi o wersję nextgenową, możemy mówić o pełnoprawnym nowym PESie.

W grze mamy kilka nowych ciekawych zagrań, które na pewno opiszemy w szkole grania, jak również kilka bardziej lub mniej przydatnych ciekawostek. Jedną z nich jest możliwość symulowania faulu w celu wymuszenia rzutu wolnego bądź karnego. Opcja dla miłośników Filippo Inzaghiego. Popularna „jaskółka" jest sprawą kontrowersyjną, szczególnie w pespektywie gry turniejowej, na szczęście wykonywanie jej jest zupełnie nieopłacalne, bo sędziowie prawie nigdy nie dają się nabrać, a każdą wychwyconą próbę nagradzają żółtym kartonikiem. Inne nowości, które bardzo przypadły mi do gustu, to możliwość ustalenia ilości graczy w murze, opcja wyboru piłkarza, który wbiega w pole karne przy stałych fragmentach i poprawione szybkie wznowienie gry po faulu. Nareszcie możemy usunąć bezsensowny murek na czterdziestym metrze, rosłym stoperom zlecić wizyty w polu karnym przeciwnika przy każdym rogu, a wznowienie gry po faulu wykonywane jest bez żadnych przestojów. Inną nowością wersji nextgenowej jest widok podczas bronienia karnego. Kamera teraz ustawiona jest jakby zaraz za nogą bramkarza. Miał to być chyba ukłon w stronę realizmu i możliwość wczucia się w rolę rasowego goalkeepera, ale moim zdaniem wypada to dość średnio. Bardzo irytującą rzeczą, na którą na pewno zwróci uwagę każdy gracz po przesiadce na wersję nextgenową, jest strasznie



CHARYTATYWNA SCENA

Dzień 21 grudnia 2007 roku na pewno przejdzie do historii Polskiej Sceny PES'a. Właśnie tego dnia dobiegła końca pierwsza akcja charytatywna przeprowadzona przez polskich graczy Pro Evolution Soccer. Akcja „Nie Grajmy Sami", której pomysłodawcą był weteran scenowy Maniak, polegała na zbieraniu pieniędzy na turniejach w celu kupienia konsoli dla dzieci z Domu Dziecka. Początkowo akcja wzbudziła pewne kontrowersje, wiele osób było sceptycznie nastawionych do tego pomysłu, twierdząc, że nie jesteśmy w stanie nic zrobić. Akcja jednak ruszyła, a wybór padł na Dom Dziecka nr 3 w Bytomiu. Zbieraniem pieniędzy zająłem się ja – Bogee. Organizatorzy turniejów stanęli na wysokości zadania i po każdej mniejszej lub większej imprezie zebrana kwota powiększała się, przybliżając nas do upragnionego celu. Na szczególne wyróżnienie zasłużyli organizatorzy poznańskiego turnieju Inotel Cup – Micgal i Koso, a także małego turnieju w Szczytnej – Chicken i reszta Inkwizycji. W Poznaniu organizatorzy wpadli na genialny pomysł, aby licytować wolne miejsca w fazie pucharowej, a cały dochód przeznaczyć na naszą akcję, co znacząco wpłynęło na ilość uzbieranych pieniędzy. Natomiast w Szczytnej gracze wykazali się niebywałą hojnością i mimo małej liczby uczestników udało się uzbierać naprawdę sporą sumę. Po zaledwie kilku turniejach dysponowaliśmy już wystarczającą ilością pieniędzy, aby kupić konsolę. Sytuacja poprawiła się jeszcze bardziej gdy dzięki staraniom znanego scenowicza GOPY, do akcji dołączył się sklep Saturn Katowice, który zdecydował się ufundować konsolę PS2. Całą kwotę mogliśmy więc przeznaczyć na zakupienie gier i akcesoriów do konsoli. Finał akcji szczęśliwie zbiegł się z okresem przedświątecznym, więc dzieciaki dostały fajny prezent pod choinkę wręczony przez reprezentantów sceny w osobach Maniaka, GOPY i Bogee'iego. Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim organizatorom, którzy wzięli udział w akcji, wszystkim garczom, którzy wrzucali pieniądze do puszki i podarowali gry, szczególnie Lukiemu K. za ofiarowanie nowiutkiego PES 2008, a także dyrektorowi sklepu Saturn Katowice za ufundowanie konsoli PS2. Miejmy nadzieję, że następne akcje charytatywne Polskiej Sceny PES'a będą równie, a nawet bardziej udane. ■■ **Bogee**

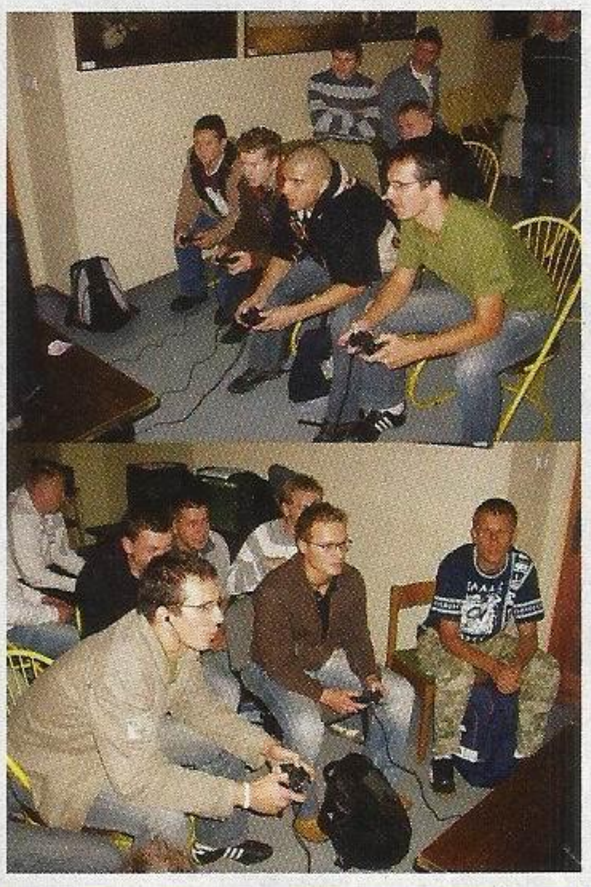


długi czas, oczekiwania na gwizdek przy każdym wolnym i rzucie z autu. Nie wiem czy w tym czasie dogrywa się niezwykle skomplikowana animacja ruchu ręką sędziego czy Seabass miał w tym jakiś inny ukryty cel, w każdym razie takie czekanie potrafi mocno wpienić. Zostając przy tematyce sędziowania, w wersji na konsole nowej generacji jest chyba nieco ostrzejsze. Wiadomo, że jest to również zależne od sędziego jaki się wylosuje, ale po kilkunastu spotkaniach można zauważyć, że sędziowie są bardziej skłonni do gwizdania fauli po lekkich szturchnięciach i próbach odbioru piłki iksem. Wyjadacze na pewno się ucieszą, ponieważ rzuty wolne w wersji nextegenowej „siadają" zdecydowanie częściej. Co prawda strzały z wystawki nie działają tak dobrze, jak na PS2, ale nie ma potrzeby ich używania ponieważ bezpośrednie uderzenia na bramkę są dużo bardziej efektywne i prostsze do wykonania. Same strzały z gry również wydają się być bardziej skuteczne, czego odzwierciedleniem są częste hokejowe wyniki. Swój udział w tym mają też kiepscy bramkarze. Często puszczają strzały lecące prosto w nich, a złapanie i utrzymanie piłki w rękach jest najwyższym stopniem wtajemniczenia, który opanowało naprawdę niewielu. W tym elemencie na pewno góruję wersja PS2, gdzie goalkeeperzy może nie są idealni, ale na pewno lepsi od nextgenowych patałachów. Sama rozgrywka w wersji nextgenowej jest szybsza, przez co już po kilku meczach można zauważyć jak groźną bronią staje się automatyczny sidestep. Mistrzowie dryblingu już zacierają ręce. Animacja prowadzenia piłki jest bardzo ładna, ale można odnieść wrażenie jak gdyby piłkarze ślizgali się po boisku. Wrażenie podobne do tego, które zawsze towarzyszyło graniu w Fifę. Ogólnie wersja nextgenowa wydaje się być odrobinę fifowata i plastikowa, co wielu graczom nie przypadło do gustu. Ja przyzwyczaiłem się i gram właśnie na nextgenie, ciesząc się ze wszystkich nowości zaimplementowaych przez ekipę Konami, ale doceniam również drobne zmiany w wersji na PS2, co na pewno uczyni turnieje, rozgrywane przecież wciąż na starej generacji konsol, mniej randomowymi. ■■

PES 2008 na PSP!

W Japonii ukaże się już pod koniec stycznia, po raz kolejny pod skomplikowanym tytułem World Soccer Winning Eleven 2008 Ubiquitous Evolution – na razie nie znamy terminu europejskiej premiery. Konami opublikowało pierwsze screeny i wyglądają nieźle – przypominają odpowiednik z PlayStation 2, co w zupełności nas satysfakcjonuje. Autorzy kładą spory nacisk na zabawę online i mamy nadzieję, że tym razem uda im się dopracować ten – jak wiemy – mocno kulejący element.

TYMCZASEM NA POLSKIEJ SCENIE...



Intotel Cup (PES6)

Postanowiłem, że na chwilę obejrzymy się za siebie i wrócimy do wydarzeń z 06.10.2007. Wtedy to w Poznaniu, w klubie studenckim Krąg, odbyła się jedna z większych imprez mijającego roku. Inotel Cup organizowany przez podobną ekipę, która tworzyła kultowe Krąg Cupy. Na starcie stawiło się około 200 graczy, co stanowiło niebagatelną liczbę. To zapewne za sprawą nagrody głównej, którą była konsola PS3. Ale nie tylko nagroda i skala przedsięwzięcia wyróżniła tę imprezę. Przede wszystkim organizatorzy podjęli w moim odczuciu wspaniałą i niezwykle sprawiedliwą decyzję o zbanowaniu drużyn Brazylii i Interu. Każdy, kto choć trochę grał w PES6, wie że granie przeciwko tym dwóm teamom mija się z celem, gdyż przeciwnik z góry jest skazany na porażkę. Adriano i wszystko wiadomo… Zresztą pisaliśmy o tym już wiele razy. Tym większy podziw dla organizatorów za bardzo odważną decyzję. I mimo że gracze po turnieju wyrażali się bardzo pozytywnie o przyjętych zasadach, żadnego z późniejszych orgów nie było stać na podobny krok… Niestety. Inotel był bardzo sprawnie przeprowadzoną imprezą, która co prawda skończyła się dosyć późno, ale przy tej skali przedsięwzięcia trudno to wytykać Micgalowi (org). Ostatecznie konsola PS3 trafiła w ręce Szostaka (Mistrz Polski w PES5), i tym razem Łukasz udowodnił, że jest specjalistą od wielkich imprez. Na koniec, życzyłbym sobie i wszystkim fanom PESa aby tego typu inicjatywy jednak częściej pojawiały się w Polsce. Tak duże turnieje są naprawdę niezapomnianym przeżyciem, a przypominam, że żyjemy w jednym z niewielu krajów europejskich, w których dystrybutor gry Konami nie organizuje oficjalnej ligi.

Pierwsza czwórka: Szostak, Gawlisz, Sado, Pushkin

Grajewo Cup II

1 grudnia postanowiliśmy się wybrać na drugi turniej w tym roku, który rozgrywany już był w PES 2008. Tym razem obraliśmy kierunek na wschód w okolice Białegostoku, a ściślej do Grajewa. To już druga edycja tej fantastycznej imprezy organizowany przez podlaski klan Latające Scyzoryki. Miejscem zmagań turniejowych było gimnazjum, więc specjalne podziękowania dla dyrektora i nauczycieli, którzy umożliwili organizację turnieju. Przebiegł on w bardzo fajnej atmosferze, w centralnej części korytarza rozstawiony był ekran z rzutnikiem, na którym prezentowana była drabinka pucharowa po zakończeniu grup. Bardzo fajny i przydatny patent. Każda z klas, w której odbywały się zmagania, zasilona była w głośniki, z których leciała dopingująca muza. Do Grajewa zawitała cała czołówka z centralnej i wschodniej części Polski, i to ona rozdawała karty od początku do końca. Zwycięzcą okazał się Mysza, który ostatnio prezentuje wyborną formę.

Pierwsza czwórka: Mysza, Ronbalto, Szejker, Mortis

Podsumowanie sezonu 2006/2007 PES6

28.10 w Białymstoku odbył się ostatni turniej sezonu PES6. Sezonu całkiem udanego jeśli chodzi o ewolucję sceny, choć fatalnego, jeśli chodzi o samą grę. Niestety mijający rok stał pod znakiem przenikania, Adriano i Brazylii. Gracze, którzy do tej pory niewiele osiągali na imprezach, nagle zaczęli zachodzić wysoko, tylko dlatego, że drużyna, którą wybrali (Brazylia) odstawała statystykami o lata świetlne od reszty teamów. Polska Scena jest bardzo szczególna i topowi gracze ze względu na ambicję, pewne zasady i honor nie sięgają po tanie chwyty ala Adriano i strzał z 45 metrów piętką odwrócony bokiem do bramki przy bocznej linii. Na szczęście wygląda na to, że nadchodzący sezon będzie inny – lepszy. W drugiej połowie sezony zaznaczyła się wyraźna dominacja Łukasza K, który zaczął seryjnie wygrywać turnieje. Krok w krok za nim podążał Gawlisz. Szkoda tylko, że zarówno Łukasz jak i Gaweł pod koniec grali Brazyliami i Interem, aby dodatkowo zwiększyć swoje szanse. Przy tak bogatej karierze i wielu sukcesach, zupełnie nie rozumiem ich zmiany frontu. Spadek formy zanotował autor tego kącika i spadł niestety z podium na czwarte miejsce. Na początku przyszłego roku, w Wodzisławiu odbędzie się wręczenie medali i nagród za cały sezon. Poniżej znajdziecie najlepszą 10 (ściślej – jedenastkę ze względu na równą ilość punktów miejsc 10 i 11) PES6. Ogółem sklasyfikowano ponad 500 zawodników, a oto najlepsza dziesiątka z nich:

miejsce	ksywa	liczba punktów
1	**Luki K**	110
2	**Gawlisz**	86
3	**Macieq**	76
4	**Bogee**	73
5	**Lolek**	72
6	**Sado**	68
7	**Szostak**	65
8	**Beethoven**	58
9	**Binek**	57
10	**Brat**	45
10	**Szczurek**	45

Terminarz turniejowy

Informacje o turniejach i zapisy na www.forum.pes-scena.pl

Brachu & Kemik CUP V
■ 12.01.2008, Wodzisław Śląski, Klub No1, ul Chrobrego 13
■ To już piąta edycja świetnej imprezy organizowanej przez Bracha.

Skierniewice Cup
■ 10.02.2008
■ Skierniewice, Sobieskiego 5
■ Pierwszy turniej w PES2008 w centralnej Polsce

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

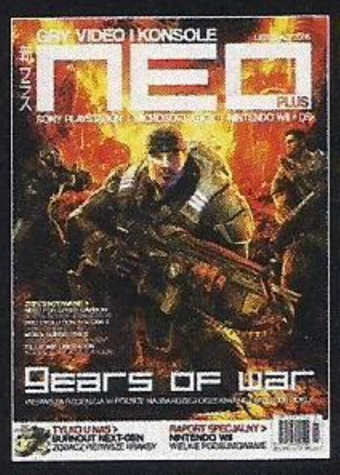
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

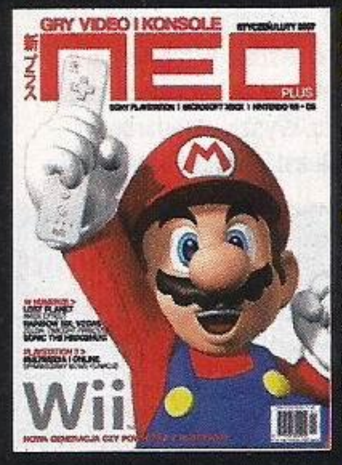
* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -

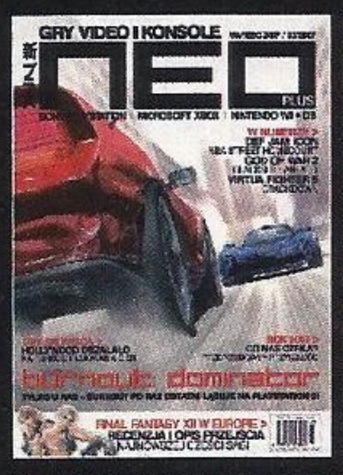


NEO PLUS 93 listopad 06
SPECJAŁ: Burnout next-gen – pierwsze informacje i screenshoty, Nintendo Wii – raport przed premierą,
RECENZJE: Gears of War, Canis Canem Edit, Eragon, Mortal Kombat Armmageddon, Moto GP, The Godfather PSP, Pro Evolution Soccer 6, Scarface: The World is Yours, Splinter Cell Double Agent X360, Valkyrie Profile: SIlmeria, Enchanted ARMs

NEO PLUS 94 grudzień 06
SPECJAŁY: PlayStation 3 – sprawdzamy przedpremierowo nową konsolę Sony
RECENZJE: F.E.A.R., Tony Hawk's Project 8, Call of Duty 3, GTA Vice City Stories PSP, Marvel Ultimate Alliance, Pro Evolution Soccer 6 X360, FIFA 07 X360, Phantasy Star Universe, Lumines 2, Splinter Cell Double Agent PS2, Justice League

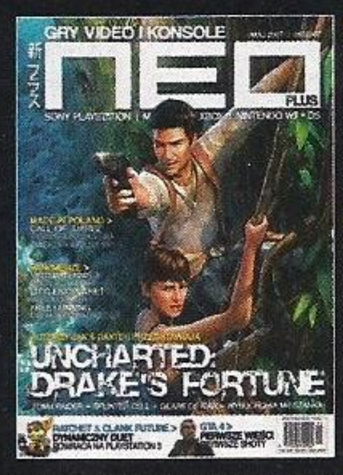


NEO PLUS 95 styczeń–luty 07
SPECJAŁY: Nintendo Wii – testujemy konsolę i pierwsze gry, PlayStation 3 – opis multimedialnych funkcji
RECENZJE: Lost Planet Extreme Condition, Rainbow Six: Vegas, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Sonic The Hedgehog, Dead or Alive Xtreme 2, Red Steel, Rayman Raving Rabbids

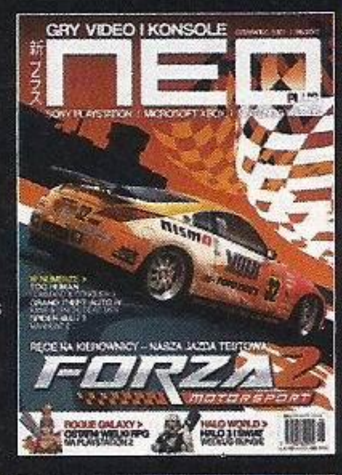


NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

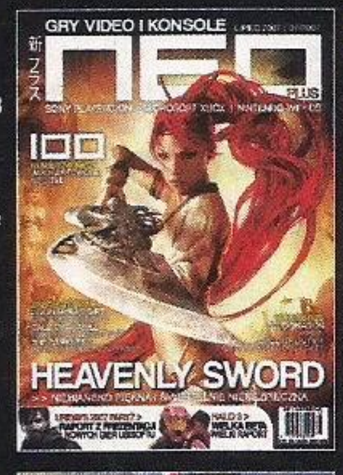
NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology

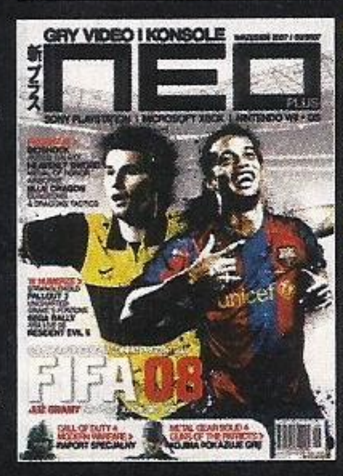


NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

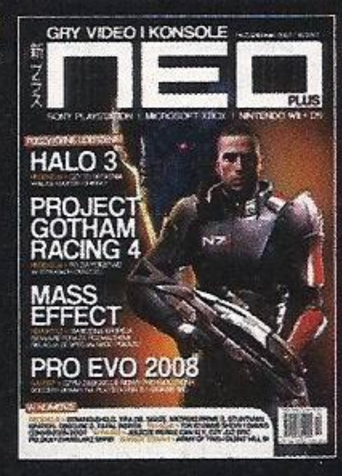


NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

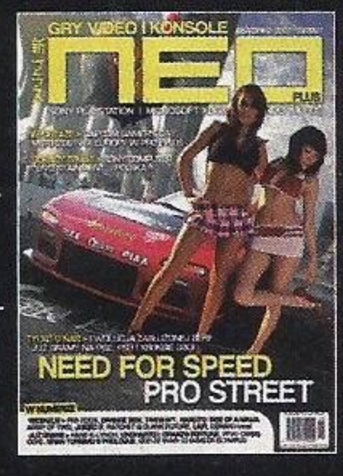
NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS



NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne



NEO PLUS 102 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3



NEO PLUS 103 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

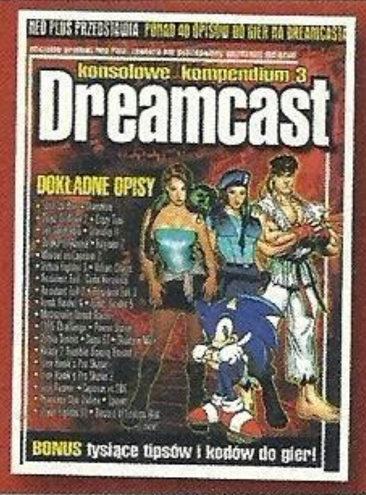
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1
■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2
■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3
■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Kolekcja N+:
N+ T-Shirt Heavy - TS1
N+ Bluza Traffic - B1
N+ Czapka - C1

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 173,97,-
kwota słownie: Sto siedemdziesiąt trzy złote i 97 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12 + KK3 + N50,N51 + TS1
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

faq

listy od czytelników w imadle Banana

FORUM N+

WYPOWIEDZI Z NASZEGO FORUM INTERNETOWEGO

TEMAT: GRY ZAPADAJĄCE W PAMIĘĆ NA ZAWSZE

■ Bzdursky: Seria MGS – wiem, mało oryginalny wybór, ale żadna gra nie jest w stanie dorównać genialnym dziełom Kojimy. Tę grę pamięta się do końca życia. Tfu, grę? To jest najwspanialsza powieść, jaką kiedykolwiek przeżyłem.

■ Mr.Shadov: Radical Dreamers minie wgniotło, grałem to w nocy jakieś 5 godzin i końcówka była niesamowita (jest 7 zakończeń, więc trafiają sie lepsze i gorsze jakościowo).

■ Szpilu: Chrono Cross. Za klimat, bajeczną grafikę i niesamowitą ścieżkę dźwiękową oraz wspaniałą fabułę. Klimat jednak stawiam na pierwszym miejscu. Nie zapomnę nigdy moich morderczych walk z Miguelem i Dario. Motyw z duchami na Zelbess też zapadł mi głęboko w pamięć. Broken Sword (1 & 2). Mistrzowska fabuła, niezła jak na tamte czasy grafika, świetnie dobrane zagadki, nieźle się trzeba było nagłówkować, żeby znaleźć rozwiązanie.

■ cwany-lis: Shenmue II za niesamowitą magię, klimat i dopracowanie. Jest to jedyna gra, w której przyjemnością było dla mnie samo zwiedzanie lokacji i oglądanie każdego kąta, zakamarka. Po prostu przemierzanie wirtualnego Hong Kongu to najlepsze co spotkało mnie odkąd obcuję z grami video. Ponadczasowy ewenement, który w pewnym stopniu wpłynął na moje życie.

TEMAT: SUPER MARIO GALAXY

■ Krill: Jestem wprost wniebowzięty najnowszą produkcją Shigeru. Nasz konsolowy Bóg stworzył kolejne zapierające dech w piersiach arcydzieło! Grafika w Mario Galaxy stoi na najwyższym światowym poziomie, jest to Mario jakiego jeszcze nie widzieliśmy i w jakiego jeszcze nie graliśmy, choć z drugiej strony łączy w sobie motywy i elementy z poprzednich klasycznych już platformówek z wąsatym hydraulikiem.

■ MCPablo: Po tym co zobaczyłem na filmikach, wybrałem Wii jako pierwszego next-gena. Przecież ta gra to masakrator, obłędnie wygląda i po prostu nie mogę sie doczekać jak będę grać. Można sie spodziewać w końcu rewolucji wśród wszystkich nextgenów.

■ gruby: Obejrzałem na spokojnie filmiki. Jak ta gra wygląda! Struktura poziomów bardzo mi przypomina Mario64 z małymi twistami w postaci tych dodatkowych leveli z SMS. Jestem w szoku ile efektów poupychało tu Nintendo. Teksturki są doskonałe, a ze wszystkiego aż bije boski klimacik.

TEMAT: UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

■ Gonzo: Uncharted rządzi i zaskakuje do samego końca. Gratka na Święta od Dogsów.

■ YETI: Wczoraj siedziałem przy gierce do 3:00. Genialny tytuł! Obecnie jestem w zatopionym mieście, jazda na skuterze czy jeepie daje radę, no i te efekty graficzne. Lokacje zmieniają się co jakiś czas, więc nie można mówić o monotonii. Co najważniejsze są dobrze pomyślane i standardowo... zapierają dech :] ... wracam do gry

■ mobor: Dobra. Gra zaliczona w 100%. Powiem szczerze, że naprawdę wręcz wciąga żywcem. A im dalej - tym mroczniej. Końcówka jak z filmu sensacyjnego (dobrego). Zacząłem przechodzić po raz drugi na HARD i całkiem strawnie się gra.

■ mad1983: Gram już od jakiegoś czasu i muszę przyznać że to Assassin budził przed zagraniem u mnie większe emocje. Lecz gdy tylko zagrałem, od razu poczułem to, czego mi brakowało w tytułach na Xboxa (czyli takiego czysto konsolowego feelingu) i nawet Assassin poszedł w odstawkę. Poczeka aż ukończę Uncharted. Jest świetna i tyle.

[opracował: Dante]

Jak zwykle rozdźwięk pomiędzy momentem, kiedy piszę te słowa i momentem, kiedy Wy je czytacie, jest dosyć duży – ja siedzę właśnie ostatniego dnia grudnia wspominając Wigilię i zastanawiając się jakie niespodzianki przyniesie dzisiejszy wieczór, a Wy – nie. A ponieważ zapowiadany plan zmian faq został odroczony o miesiąc, pozostaje mi pojechać z listem, który trzymałem na specjalną okazję – taką jak ta. Na siłę dałoby się go podpiąć pod dickensową Opowieść wigilijną: wiecie, tę o duchach. Ale to na siłę.

email: banan@neo-plus.pl **SMS:** +48 517 785 776 **listy:** NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

HISTORIA PRAWDZIWA

"...DID YOU KNOW THAT FOOTBALL IS ONE OF THE BEST INTERNATIONAL LANGUAGES?"

Biegnę do wyznaczonego celu zdyszany, spocony i pełen nadziei, że już jest, mój król nad królami. W biegu przenikają mnie myśli niczym krótkie podania przy zabawie piłką „w dziada": „Czy rata za październik zapłacona?". O tak, rata za PS3 zapłacona. „Co będzie z ratą za listopad?". Nie wiem...coś się wymyśli. Z załatwieniem dnia wolnego od pracy poszło łatwo, lecz najważniejsze teraz to kupić PES 2008 na dzień przed premierą.

↳ **Jak widzicie, trochę przeleżał w skrzynce.**

Wpadam niczym wir na umówione spotkanie z zaciśniętą pięścią pełną banknotów. Patrzę typowi prosto w oczy, a on zupełnie bez emocji zaczyna prawić: „A słuchaj, nie chcesz FIFY? FIFA jest lepsza". Momentalnie zalewam się (tym razem zimnym) potem. Kiedy już wyrwałem mu z ręki PES 2008 w zamian wciskając mokre i mocno już pogniecione banknoty spokojnie lecz zdecydowanie wyszeptałem: „Masz chwilę?"

HE CONSTANTLY KEEPS THE BALL...

Wszystko zaczęło się od genialnego Sensible Soccer.

↳ **Dokładnie tak. Wcześniej jakieś Match Daye i Microprose Soccery, ale na dobre rywalizacja i fascynacja piłką growa to Sensible Soccer.**

Jako uczeń szkoły podstawowej i szczęśliwy posiadacz Amigi poświęcałem się tej nietuzinkowej produkcji bezgranicznie. Zaczęły się potyczki z rówieśnikami, wspólne wyjazdy na turnieje (pozdrawiam przeurocze Chełmno – stolicę „sensiblowych" turniejów) i całe to ogólne szaleństwo. Giganci z Sensible Software udowodnili całemu światu, że dobra gra nie potrzebuje oszałamiającej grafiki czy realizmu. Liczy się natomiast pomysł i jego mistrzowska realizacja. Te dwa czynniki składają się na tak zwaną „miodność", a co za tym idzie ogromne zainteresowanie i kult wśród rzesz graczy. Tysiące rozegranych meczy, spocone dłonie i wypite hektolitry napojów wspomagających. Pierwsze sukcesy i powracające porażki przelewały się na uczucia i emocje, które kształtowały moją świadomość w tamtych złotych, amigowych latach. Oczywiście nie byłem i nie jestem graczem ograniczonym do jednego gatunku. Uwielbiam dobre przygodówki i wszelakie gry akcji. Żadna jednak inna produkcja elektroniczna nie zawładnęła wtedy moją duszą na stałe. Tylko w Sensible Soccer zagrywałem się bez reszty dzień po dniu. Oczywiście przewinęło się w tamtym okresie kilka innych piłkarskich produkcji jak choćby Goal, Manchester United Europe, czy nawet pierwsza „izometryczna" FIFA. Jednak żadna z tych gier nie potrafiła przykuć mojej uwagi na dłużej. Na tak zwanym „pełnym etacie" było tylko Sensible Soccer.

↳ **Powyżej przemawia do nas duch minionego Pro Evo. Przebyliśmy podobna drogę, MIH-u.**

THIS SEASON WILL BE FINISHED SOON

Czas płynął, a kolejne wersje tej gry zmieniały się na nowsze i nowsze, na które czekało się z wypiekami na twarzy. Powoli jednak seria nieuchronnie zbliżała się ku swemu końcowi, co dla mnie oznaczało tylko jedno – dramat. Wiedziałem, że nie mogę się oszukiwać w nieskończoność. Gra, która schodzi do „podziemia", w którą gra już ułamek społeczeństwa, nie może mi dawać tyle radości, co niegdyś. Ja zresztą sam zauważyłem wrzynający się w nią, nieubłagany „kieł czasu". Potrzebowałem nowej dawki elektronicznej – piłkarskiej adrenaliny. Bez tego ciężko mi było funkcjonować w społeczeństwie. Wiedziałem, że trzeba poszukać „nowego podwórka".

THIS ACTION LOOKS PROMISING...

Po nostalgicznym i „zimnym" okresie nastąpił przełom, pojawiło się światło w tunelu. Jako reprezentant szkoły w piłkę nożną brałem udział w „wyjazdowym" turnieju w wojewódzkim mieście. Po przybyciu na miejsce trener dał nam godzinę dla siebie, a ja miałem to szczęście być z grupą rówieśników, którzy pognali do salonu gier arcade. Chyba każdy starszy nastolatek pamięta unikalny styl ówczesnych „salonów" (czytaj: melin). Ogólnie panująca ciemnica, potężna zawiesina dymna, przy akompaniamencie ekranowych błysków i elektronicznych dźwięków (najważniejszy i tak był ten spocony pan z papierosem i tatuażami, który dzielił żetonami :) Gry oczywiście różnej maści, ale moją uwagę przykuła tylko jedna, jedyna. Kolejka do niej była tak ogromna, że nie udało mi się nawet dopchać, nie mówiąc o wypróbowaniu. Pamiętam, że bez ustanku wpatrywałem się w ekran poprzez głowy innych gapiów. Było tam wszystko, czego pragnąłem i czego nigdy moje oczy nie oglądały: dynamiczna akcja, grube basy dynamicznie odbijającej się piłki, zbliżenia kamery na piłkarzy czy wreszcie przepiękne akcje i jeszcze piękniejsze bramki. Nie potrafiłem nawet odczytać płynnie jej długiej nazwy, którą nerwowo zapisałem pożyczonym długopisem na dłoni.

HE MISSED!... UNBELIEVABLE!...ONLY GOAL KICK...

Po powrocie do domu przesortowałem wszystkie pisma branżowe, jakie w tym czasie posiadałem. Pytałem kumpli, pytałem w sklepach i nigdzie nie mogłem dowiedzieć się czy twór o nazwie International Superstar Soccer jest dostępny na jakikolwiek domowy komputer (niestety przez ówczesny ustrój, zamożność i ogólny światopogląd takie terminy jak konsola, gra video, Nintendo czy SEGA były mi co najmniej obce). Nie znalazłem również nikogo, kto by mi uświadomił, że gra, o której mowa, weszła do seryjnej produkcji na domowym systemie i że nasi zachodni sąsiedzi zagrywają się już w to na konsolach ówczesnej generacji, czyli Super Nintendo czy Sega Mega Drive. Ci, którzy mieli w tamtych czasach hojne wujostwo na Zachodzie, dobrze wiedzą o czym mowa. Sprawa ucichła, lata minęły, a ja zniesmaczony zdałem do liceum i jak większość moich ziomków wymieniłem wysłużoną Amigę na PSXa z nadzieją na lepsze jutro.

↳ **Nie chcę za bardzo wtrącać się w te wypowiedzi, ale pamiętam, że kiedy Gulash z Wicikiem zagrywali się w ISSa nie miałem pojęcia czym jest ta gra. Co więcej – kiedy pozwolili mi wziąć udział w jakimś turnieju, w pierwszym meczu strzeliłem bramkę, pomimo że nie ogarniałem za bardzo sterowania. Po skończonym meczu jeszcze nie poczułem, że właśnie w moim życiu zaczyna się nowy etap, który grubą kreską oddziela okres PrzedISSowy.**

HE'S STILL MARKING THE SHOT...BUT SOMETHIN' GONNA HAPPEN SOON!

Kiedy wszyscy zachwycali się trójwymiarowymi potworami pokroju FIFA 95, ja wciąż wiedziałem, że to nie jest to, to nie gra dla mnie, mimo całej tej wizualnej otoczki, i jedyne co mi pozostało to robić dobrą minę do złej hm... gry. Na otarcie łez po raz kolejny odpalałem mecz w Sensibla. Znów minęło trochę czasu i zupełnie przypadkiem wpadło mi w ręce branżowe pismo w całości poświęcone PlayStation, a tam już na wstępie witały trzy ogromne litery: „ISS". Szybko przewróciłem strony by dotrzeć do odpowiedniego artykułu. Widniał tam przepiękny nagłówek: International Superstar Soccer PRO i podtytuły w tonacji: „Król arcade powraca". Do tego jakże znajome mi screeny z gry! Wiedziałem...to było to!!! Pozdrawiam w tym miejscu Małego, który odważył się przejść ze mną kilometry w zimną noc, by zdobyć nie do końca oryginalną kopię tej gry za bardzo oryginalne pieniądze (o zgrozo, dużo pieniędzy) zaraz po premierze.

HE SCORED!...GOOOAAAALLLLLL...THAT'S A BEAUTIFUL GAME!!!

Od tamtej pory świat zmienił się dla mnie diametralnie. Wrócił uśmiech na twarzy i prawdziwa radość życia. Mimo, że były to moje pierwsze kroki z tą serią, czułem się jakbym znał ją od lat. Intuicyjne sterowanie, szybka akcja i nieposkromiona radość ze zwycięstw, a zarazem pozytywna, mobilizująca złość towarzysząca każdej straconej bramce. Co więcej, większość moich kumpli zaczęło opuszczać Virtual Stadium komercyjnej FIFY i przesiadali się na „moje", jedyne słuszne pole bitwy. Ja w międzyczasie postawiłem za priorytet nadrobienie zaległość z kultowej serii i zakupiłem używanego SNESa wraz z dwoma europejskimi protoplastami serii.

HE AND HIS TEAM IS SAVED DURING THIS SEASON

Nastały czasy stabilizacji, studia i przesiadka na PS2 nie mogła być barwniejsza, wiedziałem, że mogę być już spokojny o moją serię. Potyczki w akademiku nie miały końca bez względu na porę dnia czy nocy. Gra z typowo arcade'owej zaczęła ewoluować razem z moimi oczekiwaniami wobec niej – w stronę realizmu i najbliższemu prawdzie elektronicznemu odzwierciedleniu prowadzenia „jedenastki" piłkarzy na boisku. Do tego prężnie działająca scena z mnożącymi się turniejami (pozdrawiam chłopaków z Gałka Team) czy wreszcie rywalizacja w sieci skutecznie dolewały oliwy do ognia euforii. Wszystko to sprawiło, że ta seria dla mnie i dla wielu to „zjawisko". Dziwnie się czuję jak nie rozegram dziennie choć jednego meczu. Co ciekawe, ta gra uzależnia nawet ludzi, którzy nie mieli styczności z futbolem w żadnej formie (pozdro Kerful, Amol, Bluzz). To między innymi dlatego serwery Konami pękają w szwach o każdej porze dnia i nocy, a scena PES w Polsce (zdawać by się mogło zaspanym na takie kwestie kraju) rozrasta się w zastraszającym tempie. Czy wspomniałem już o ludziach, którzy wręcz zawodowo zarywają dnie i noce nad żmudnym konstruowaniem łatek do tej gry? Wszystko w imię oddania dla fenomenu, jaki zgotowało Konami. Dla gry, która stanowi integralną część mojego życiorysu.

FULL TIME

Nie każesz mi chyba po tym wszystkim przesiadać się na FIFĘ tylko dlatego, że nowa odsłona PESa w pewnych aspektach „ssie"? Uwierz, że ani te aspekty, ani żadne inne, nie są w stanie odstraszyć prawdziwego, ortodoksyjnego fana, który poświęcił już ładnych kilka(naście) lat swojego żywota dla tej gry, jak również nie jest w stanie odstraszyć mnie to, że kasujesz mnie za grę sporo drożej tylko dlatego, że będę mógł się nią cieszyć na dzień przed oficjalną premierą.

"...BECAUSE ONCE YOU KICK THE BALL YOU CAN COMMUNICATE WITH ANYBODY, ANYWHERE IN THE WORLD..." [HATSU] KCET

Online ID: MIH

↳ **Wszystko, co opisałeś powyżej jest bardzo fajne i bardzo ładne. Wyjąwszy jedno. Czyli to, co z Pro Evo stało się w momencie wypuszczenia edycji 2008. Grafika mogłaby być lepsza, zwolnienia na PS3 są zawstydzające, a wygląd publiczności to po prostu dramat. I nie, nie jestem specjalnie krytycznie nastawiony, tylko najwyższy czas, żebyśmy przestali przymykać oczy na wydłużającą się listę problemów. Kiedyś sprawa była prosta. PES ma wszystko, czego trzeba, poza licencjami. W tej chwili z licencjami wciąż jest kiepsko, na PS3 animacja zwalnia, granie na kłódkach we trzech**

na PS3 wymaga niesamowitych ewolucji z wyborem zawodników, powtórki są najsłabsze w historii, zniknęły rozbudowane statystyki zawodników po meczach, publiczność dosłownie wygląda gorzej niż na SNESie. O braku polskiego komentarza nawet nie wspominam. A o tym, że grafika nie wygląda jak nextgenowa nie piszę, bo ISS/Pro Evo nigdy nie musiała rządzić pod tym względem, ale przecież to już jest drugie nextgenowe wcielenie najlepszej piłki nożnej na konsole, więc można było spodziewać się czegoś na poziomie.
O tym, że nie jest najlepiej świadczy chociażby zachowanie Seabassa – ton jego wypowiedzi wyraźnie wskazuje, że nawet Konami ma świadomość, iż nie wszystko poszło dobrze. I jak w takiej sytuacji brzmi pomysł na rozwiązanie kryzysu? Że być może nowa wersja ukaże się nie za rok, tylko później.
Moja historia grania w ISSa/PESa jest zbliżona do tej MIH-a we wszystkich aspektach, poza jednym. Nie wiem czy mam zamiar przymknąć oko na błędy tylko ze względu na historię. Bo wiecie – nie wyobrażam sobie rozpoczęcia przygody z FIFĄ, bo wciąż nie udało mi się poczuć, że grając w nią, gram w piłkę nożną. Ale też nie wyobrażam sobie, że kiedy w najbliższe Pro Evolution Soccer zagram w roku 2009 i zauważę, że gra obsługuje tylko dwóch graczy naraz, kamera będzie obsługiwała jedynie tryby Long i Normal, dojdzie liga katarska, a w naszej reprezentacji pojawi się Giza, uznam, że moja ukochana seria zmierza we właściwym kierunku. Dlatego w Nowym Roku życzę i sobie i Wam, żeby najlepsza seria piłkarska doczekała się w końcu godnej nowych platform i naszych oczekiwań wersji. I żeby ukazała się w ciągu najbliższych dwunastu – nie, dziesięciu – miesięcy.

>TU KOŃCZY SIĘ STYCZNIOWY WYSTĘP BANANA. NA KOLEJNE LISTY ODPOWIADA MIEL.

ZMIENIAĆ, NIE ZMIENIAĆ

Przeczytałem sobie właśnie gwiazdkowy numer NEO+. Skupiłem swą uwagę głównie na wielkich hitach, ale naturalnie przebrnąłem przez wszystkie recenzje. Jednak to nie tekst o jednej z wielkich gier przykuł szczególnie moją uwagę.

↳ **Nie, nie dlatego, że są słabe i nie warte uwagi Jakuba. Odrzućcie tę myśl.**

Prawie sturlałem się z łóżka ze zdziwienia i pewnego rodzaju dumy jednocześnie, czytając recenzję Beowulfa autorstwa Gulasha. Chodzi o fragment dotyczący mini gierki, w której główny bohater wraz z kompanami śpiewa rubaszną pieśń ku pokrzepieniu serc. Zamarłem w tym momencie, gdyż dokładnie taki sam pomysł na wykorzystanie piosenki wykiełkował dawno w mojej głowie.

↳ **Szczerze mówiąc nie słyszałem tej piosenki i nie wiem, w jakiej sytuacji została wykorzystana (to znaczy mógłbym się dowiedzieć, wystarczyłoby doczytać ten list do końca, ale zepsułbym sobie zabawę), ale skoro jest rubaszna i podobny pomysł zakiełkował w Twojej głowie, to Twój list staje się w tym momencie bardzo interesujący.**

Mam na to pewien dowód, a mianowicie jubileuszowy, setny numer tego szacownego pisma. Pojawił się w nim artykuł w Neonie „Coś do przeczytania, coś do posłuchania" mojego autorstwa, w którym podjąłem temat oryginalności wykorzystywania muzyki w grach, a jednym z moich autorskich pomysłów było śpiewanie rubasznej pieśni przy ognisku! W Beowulfa pewnie prędko nie zagram, bo na horyzoncie wiele ciekawszych tytułów, ale muszę prędzej czy później to sprawdzić. Tak, czy inaczej bardzo miło mi się zrobiło czytając o tym w Waszym piśmie. A jak już do niego doszliśmy, to jesteście naprawdę dobrzy i w ogóle, bla, bla, bla. Ale muszę przyczepić się do denerwującej mnie, miejscami, niekonsekwencji. Wszak daleko jej od tej znanej wszystkim (albo tylko mi) z „Mody na sukces", ale jednak.

↳ **Matt kiedyś zdradził się w komentarzu do jednego z naszych „specjałów" wiedzą na temat relacji między Brooke i Rigdem.**

Często jest tak, że gra dostaje bardzo wysoką ocenę, a jakiś czas potem przy innej okazji piszecie, że to crap był. Tak np. z Pro Evolution Soccer jest, chociażby w poprzednim numerze. Zdarzają się też sytuacje odwrotne, gra dobra (na 7 czy 8), okazuje się po pewnym czasie rewelacyjną. Trochę się czuję zdezorientowany, bo śledzę NEO+ od dłuższego czasu i takie niuanse kłują w oczy. No nic, to wszystko, trzymajcie poziom, poprawcie co nieco, bo zawsze może być lepiej. Pozdrawiam!

Jakub „Saruman" Tataj

↳ **To trochę problematyczne, bo recenzję pisze jedna osoba, a miesiąc później inna może napisać coś zupełnie przeciwnego i robi się zamieszanie, a korekta nie zawsze to wychwyci. Problemy mogą pojawiać się szczególnie w przypadku dogrywki (tak było na przykład w przypadku Halo 3). Inna sprawa, że po miesiącu możemy mieć już trochę inne zdanie. Ale masz rację, zawsze może być lepiej. Zwrócimy na to uwagę, dzięki za czujność. Czuwaj!**

NINTENDO POLSKA?

Piszę w związku z prośbą, jaką do Was mam. Potrzebuję kontaktu do polskiego przedstawiciela Nintendo (na ich stronie nie mogę takowego znaleźć).

↳ **Jak rozumiem wszedłeś na stronę [www.nintendo.pl], z której do niedawna można było żartować jak z Duke Nukem Forever i Sadness („Kiedy ruszy polska strona Nintendo? Dzień po tym jak przestanie grać Wielka Orkiestra Jurka Owsiaka ha ha ha"). Stronka jednak powstała, a kontakt do dystrybutora znajdziesz klikając w prawym dolnym rogu słówko „IMPRINT". Tzn. dowiesz się, że dystrybutorem jest Lukas Toys. Spróbuj uderzyć do Mariusza Głogowskiego [mariusz.glogowski@lukas-toys.pl], strasznie miły gość, na pewno chętnie Ci pomoże. Chociaż jak teraz o tym sobie myślę, to chyba jednak nie, bo z tego co wiem z początkiem roku Lukas miał wyjść z holdingu Stadlbauer Marketing + Vertrieb G.m.b.H. i przestać być dystrybutorem Nintendo w Polsce. Co zatem stanie się z Ninty? Otóż, w tej chwili headhunterzy wyszukują pracowników dla nowego dystrybutora. Prawdopodobnie nie będzie to Nintendo Polska, a Stadlbauer Sp. z o.o., ale tego na sto procent nie wiemy. Możecie spać spokojnie, do współpracy zachęcani są ludzie odpowiedzialni za sukcesy m.in. Microsoftu, Sony i EA na polskim rynku, więc jeśli wszystko pójdzie dobrze to... tak, może w końcu Nintendo także u nas będzie traktowane poważnie. Trzymajcie kciuki. Aha, jeśli chcieliście się załapać do pracy u nowego dystrybutora, to przykro mi, nie mam żadnego namiaru, ani pojęcia, do kogo pisać w tej sprawie. Musicie wykazać się zaangażowaniem, uporem i odrobiną nadziei. Znajomości jak zwykle są mile widziane (stety, niestety, nie mi rozstrząsać).**

Chodzi o pewien problem, jaki posiadam, ale może i redakcja NEO+ byłaby w stanie mi pomóc? Byłem w Chinach i zakupiłem tam konsolę Nintendo Wii.

↳ **Napisałeś to tak, że brzmi jakby Wii było Twoim problemem. Mam na myśli słowo „posiadam". Zaraz, tak właśnie jest.**

Teraz chciałbym sobie kupić Wii Fit, ale nie wiem gdzie mam ją zakupić? Czy jak kupię w Polsce to mi będzie współpracować z moją chińską Wii?? Wydaje mi się, że nie bo w końcu jest blokada regionalna i gry z naszych sklepów mi nie działają.

↳ **Nie sprzedali Ci już przerobionej? W Chinach to popularna praktyka od razu modować konsole, by można było grać w tytuły z innych regionów albo piraty. Jeśli nie, cóż, pozostaje Ci przeróbka (nie polecam, nic Ci na jej temat nie powiem itp. itd.) albo sprzedaż konsoli komuś, komu nie robi różnicy skąd ona jest, a następnie zakup wersji europejskiej. O, właśnie tak zrób.**

Czy jak kupię wersję japońską to mi będzie działać? Czy w związku z tym znacie jakiegoś importera lub też moglibyście skierować mnie w kierunku właśnie polskiego oddziału Nintendo, który ułatwiłby mi zakup tego sprzętu.
O tym co odpisuje mi Nintendo ASIA nawet nie chce wspominać, ale w skrócie kierują mnie na swoją główną stronę gdzie niby mam szukać linka do polskiego oddziału i to on ma mi pomóc rozgryźć ten problem. Nawet na tak proste pytanie nie potrafią odpowiedzieć.
Pozdrawiam serdecznie

Marek Bartnik

↳ **Może nikt tam nie pracuje tylko bot odpowiada na Twoje pytania automatycznie kierując Cię do polskiego oddziału (co z tego, że takiego nie ma?). Nintendo zarabia na Wii (i DSie) tyle kasy, że na razie może się na nas wypinać ile tylko chce. Kochamy ich gry, ale olewanie nas jest słabe.**

A teraz dla odmiany my mamy kilka pytań do Was. Chcielibyśmy poznać Wasze zdanie na kilka tematów, więc zachęcamy do pisania maili i listów. Ale oczywiście, nie ograniczamy Was, możecie pisać o czymkolwiek chcecie. No to tak....
– Czy uważacie, że można pogodzić życie z dziewczyną/chłopakiem i granie?
– Jak zachwalilibyście gry komuś, kto uważa, że to głupia zabawa?
– Czy dzięki grom zainteresowaliście się muzyką, filmami, książką? Jak gry wpłynęły na Wasze życie (czy dzięki temu, że się nimi interesowaliście zdecydowaliście się na konkretne studia/pracę)?
Najciekawszy list nagrodzimy grą! ■■

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Siemka. Trapi mnie pewna sprawa, a mianowicie jak podłączyć Xboxa 360 do sieci? Kompa nie mam, a internet z Tepsy będzie lada moment, więc pomóżcie. Z góry dzięki, Wasze pismo jest de best. Szacun.

Dzięki, staramy się jak możemy. Czasem nawet aż za bardzo. Na przykład odpowiadam na Twojego smsa w sobotę 22 grudnia o 22:32, kiedy teoretycznie powinienem już odpoczywać i się bawić, ale to nic. Ktoś jeszcze będzie musiał przeczytać korektę, a później wlać ten tekst na makietę. Widzisz, jakie to ciężkie życie? ;) Okej, żarty na bok. Konsolkę możesz podpiąć bezpośrednio. Wtykasz kabelek w wyjście sieciowe, ustawiasz automatyczne wykrycie sieci w konsoli i jesteś online. To łatwe. Pamiętaj tylko, że aby grać trzeba mieć wykupione konto Gold.

Kochani, mam telewizor Samsunga 29 cali. CW-29Z508P. Prosiłbym o sprawdzenie czy ten TV obsługuje oprócz PS także 720p i 1080i. Pozdrowienia dla całej redakcji przesyła fan N+, Peter Steel z Sosnowca.

Bardzo Was proszę, czytajcie instrukcję, sprawdzajcie w necie na stronie producenta. Dwie sekundy i wszystko jasne. „Rodzaje przyjmowanego sygnału PAL : 1080i(HD) 720P/ 576P(SD)/480P(SD)/ 576i(Analog)/ 480i(Analog)". A może potrzebujecie jeszcze raz dużego tekstu z wyjaśnieniem o co chodzi w tej całej HD erze? Dajcie znać. Pozdro Peter!

http://www.youtube.com/watch?=tWVDRx-V5n4

Fajnie, że próbowałeś, kimkolwiek jesteś, ale muszę Cię zmartwić. Link nie działa. Jeśli macie ochotę podsyłać nam jakieś ciekawe linki, to ułatwiajcie życie sobie i nam, i skracajcie je na [www.tinyurl.com] albo [http://tnij.org]. Jak chcecie się czymś pochwalić, nagraliście fajny filmik o tematyce okołogrowej, to wrzucajcie na youtube i podrzucajcie linki. O najciekawszych może coś napiszemy.

Siemka. Czy to prawda, że granie na PSP w trakcie ładowania baterii jest niewskazane?

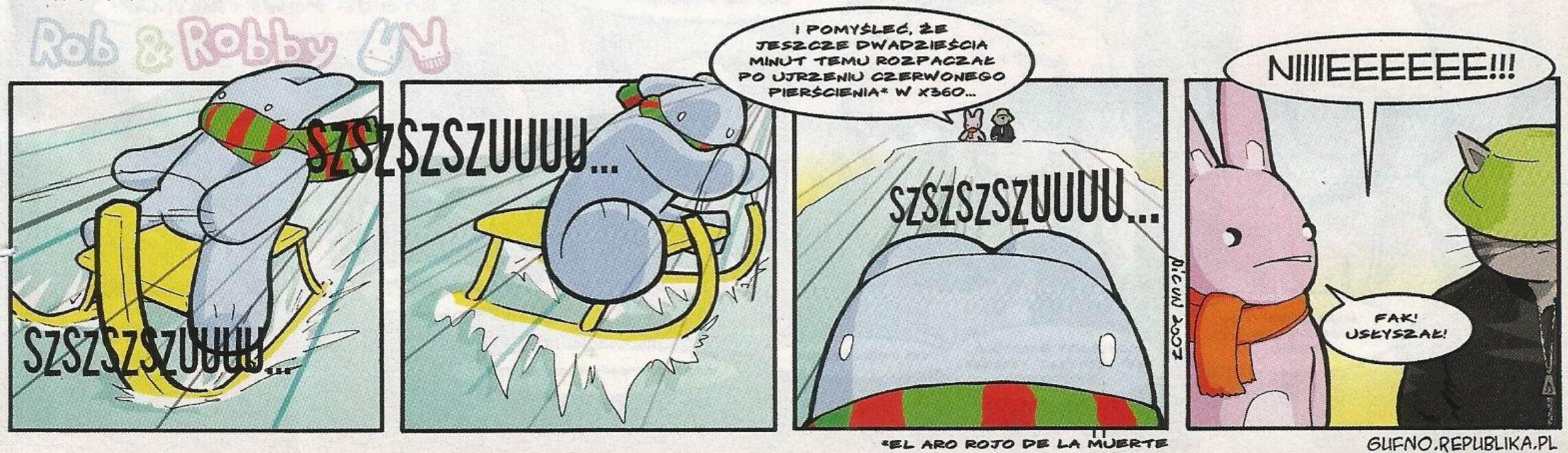
Nie, to jakaś niezła bzdura. Często gram w czasie ładowania, nieraz włączam sobie muzykę z PSP do snu i zostawiam ją na całą noc wpiętą do sieci... Dość tych zwierzeń, graj i się niczym nie przejmuj. Pamiętaj, nawet zbrickowaną konsolę można dziś łatwo naprawić. Swoją drogą gość, który skupował na allegro takie niby zepsute PSPki, a później je naprawiał i sprzedawał drożej dzisiaj musi pływać w kasie.

Witam :) Jeśli mnie pamięć nie myli, to Bioware nie ma praw do Fallouta. Bethesda robi kontynuację, a Interplay wziął sie za MMO w świecie Fallout.

Na to wygląda, chociaż w tej chwili nie kojarzę do czego pijesz. Czyżbyśmy podali nieprawdziwe informacje? A może szpieg coś dziwnego wyśledził? W każdym razie rok temu Interplay ogłosiło, że budżet Fallout MMO to aż siedemdziesiąt pięć milionów dolarów! Pięć na preprodukcję, czterdzieści na produkcję i reszta na premierę gry (marketing, serwery i inne). Gra ukaże się w czerwcu 2010 (na pewno na PC) i ma przyciągnąć w ciągu roku milion graczy. Życzymy powodzenia.

Cześć. Na pudełku od Call of Duty 4 znajduje sie informacja, że gra obsługuje pełne 1080p, ale po uruchomieniu śmiga „tylko" w 720p. O co w tym chodzi? Ściema wydawcy?

Przygotuj się na szok. Według mądrych ludzi postujących dniami i nocami na forum Beyond3D CoD4 śmiga w rozdzielczości (wstrzymujemy oddech) 1024x600p 2xAA, czyli nawet nie w 720p! (mdlejemy) Dotyczy to obu konsol jako, że wersję PS3 portowano z X360, a wiele gier na Xboxa (np. Halo 3 i Perfect Dark Zero) hula właśnie w 1024x600p. Jak to zmierzono? Wstukajcie [http://tinyurl.com/2d58q7] i sprawdźcie ten temat. Może się dowiecie kto tu naprawdę ściemnia. Jeśli macie coś do powiedzenia w tej kwestii walcie z mailami do Banana, albo z smsami do mnie.



O PRAWDZIWYCH MĘŻCZYZNACH, GWAŁTACH PRZY STRUMIENIU I PIERDZENIU PRZY STOLE

No i proszę. Kolejnemu mojemu kumplowi dziewczyna zrobiła awanturę o gry. Chyba muszę coś napisać na ten temat, bo jeśli mogę zapobiec choć jednemu dramatowi, to warto. Zobaczcie jaką krzywdę zrobiły nam gry.

Mężczyzna jest oprócz wielu innych cech, o których nie będziemy tu pisać, samcem homo sapiens. Mógłbym wsadzić kij w mrowisko pisząc, że biologicznie homo sapiens jest gatunkiem przystosowanym do zmiany partnera kilka razy w ciągu życia, ale po co denerwować babcie, prawda? Napiszę więc tylko, że już od zarania dziejów wiadomo było, że facet ma być silny, przynosić upolowane pożywienie (jako silniejszy miał większe szanse w starciu z mamutem) i dobrze się zgrywać z kumplami, bo wiadomo, że sam facet przeciwko mamutowi nic nie wskóra. Chyba, że mamut jest stary, ślepy, niewidomy i bez nóg najlepiej. No, dobra. Już pierwsze screeny… o przepraszam, rysunki naskalne pokazywały, co kręciło neandertali. Otóż kręciło ich latanie z bronią i zabijanie. Poszlaka, drodzy panowie! Wzmóżmy czujność! Dowolna strona z czasopisma Neo Plus jest takim naskalnym bazgrołem: jest obrazek, gdzie my napiżdżamy do wrogów, a ci się wpół składają. Wróg może być zwierzęciem, albo ludzikiem. Tak jak w rysunkach naskalnych. Za zabicie jednego i drugiego są punkty – u samicy i w plemieniu, czyli u ziomków. To samo, prawda? Niby to samo. Taki pierwotny instynkt samca homo sapiens. Zabijaj, a będziesz doceniony – przez laskę i kumpli. Logiczne, nie? No więc właśnie. Wyobraźcie sobie laskę, do której przychodzicie i mówicie dumnie (jak Wasi praojce): „Kochanie, zabiłem bossa z szesnastego levelu". Krótko mówiąc wylewacie na Nią tę swoją dumę, kształtowaną w facecie od TYSIĘCY lat. I czekacie na poklask, kolację przy świecach, głaskanie, mizianie – co kto lubi. A co słyszycie? „Oczadziałeś? Po ziemniaki idź.". Albo: „Ze mną byś posiedział, zamiast grać". Fundamentalny instynkt mężczyzny został zmiażdżony u faceta przez gry konsolowe, które żerują na naszym prastarym instynkcie polowania i chwalenia się.

Dobra. Dziewczyna mówi: „posiedziałbyś ze mną trochę". To też inna sprawa. Faceci trudnili się: wojną, polowaniem, zapładnianiem, odpoczynkiem. Wbrew pozorom mężczyzna biologicznie zdolny jest jak gepard – do wysiłku wielkiego, ale potem musi się zluzować na godzinkę, dwie. Kobieta może dłużej się wysilać, ale jest mniej silna. No, w porządku.. Polowanie jak wyglądało? Kilku facetów jedzie sobie daleko od lasek i szuka zwierza. Wpieprzają „hamburgery z mamuta", które żony dały na drogę, piją skwaśniałe soki z owoców, jedzą halucynogenne grzybki, nikt ich nie widzi, nikt nie truje, żeby sprzątać, a jak się jakaś dzieweczka z sąsiedniego plemienia zaplącze przy strumieniu, to i rozrywka będzie z cyklu „kiedy kobieta mówi nie, to tak naprawdę chce". Widzicie ideę polowania? A potem pościg za zwierzakiem, krew, kwik, headshoty, ziomkowie klepią po ramieniu… Kurde – takie polowanie, to sama przyjemność. Narażanie życia, człowiek czuje, że oddycha wreszcie. Wraca do domu, bo tęskni. Ale parę dni potem zgadnijcie co się w psychice takiego łowcy dzieje. Kurde, czegoś brak… Spotykają się więc za bramą wioski i obgadują, kiedy znów skończy się żarcie, żeby trzeba było znów iść na polowanie. W międzyczasie zapładniają kobiety, żeby wioska wszystko szybciej zjadła (bo więcej ludzi). Jasne?

No. A wojna? Zabijasz ludzi bezkarnie (i to nawet nie ludzi, bo żeby kogoś zabić w armii wmówią Ci, że to nie człowiek). Jeździsz super furami, codziennie życie na włosku – ta adrenalina uzależnia. Słynna piosenka: „Wróć, Jasieńku, z tej wojenki wróć" jest głupia jak nie wiem, bo przecież Jasieniek po powrocie z wojny nie będzie już tym samym romantykiem. Będzie jak Rambo, szukający przygody, która zapali mu krew w żyłach, braterstwa broni z kumplami, chwil, kiedy upadał w błoto, a kumple podawali mu bratnią dłoń. Kiedy on im podawał. Gdzie w normalnym życiu takie akcje? Nigdzie! Żony nie ma, robisz co chcesz, nie myjesz się, możesz kląć, możesz podrywać inne laski – możesz wszystko. A poczucie bezpieczeństwa jest, bo żona w domu czeka. I jeszcze śpiewa piosenki.

MÓGŁBYM WSADZIĆ KIJ W MROWISKO PISZĄC, ŻE BIOLOGICZNIE HOMO SAPIENS JEST GATUNKIEM PRZYSTOSOWANYM DO ZMIANY PARTNERA KILKA RAZY W CIĄGU ŻYCIA, ALE PO CO DENERWOWAĆ BABCIE, PRAWDA?

Wiem, wiem, że na wojnie się umiera. Wiem, że wojna jest zła. Byłem w Sarajewie w trakcie wojny i wiem, jak wygląda przejście wojska przez wieś. Zapewniam, że nie tak, jak w „Czterech Pancernych". Ale widziałem też żołnierzy i ich życie. Służba, alkohol, bilard, karty, przygoda na polu minowym, bo coś trzeba rozminować. Żony w domu, więc smsujesz, że kochasz raz dziennie. Słabo? Często mówili, że woleliby być w domu, aż któregoś dnia przyjechał facet, który wrócił na misję, bo powiedział, że w domu super… ale za spokojnie. Poza tym, jak jest tam – w domu właśnie, to mówią, że za dużo pije. A jak jest tu, pije tyle samo, albo i więcej, a dla rodziny jest bohaterem.

No i teraz sedno. Gry na konsole cały ten fun, cały odjazd nam zabrały. Bo to wszystko, całe te emocje, braterstwo broni, godziny polowań, godziny walk, godziny udowadniania wszystkim, że się jest bohaterem… spędzamy w domu!!! Pomyślcie więc, że natura obdarzyła nas, facetów, cudownym instynktem, który powoduje, że z polowania mamy przyjemność. I przez to żony się cieszą. Ale jego podstawą było to, że facet musi się relaksować, czasem nie widzieć żony, ogarnąć tematy z ziomkami przez parę dni, czasem sobie pośmierdzieć i pierdnąć przy jedzeniu, ku uciesze kumpli. A gry konsolowe podle, niczym robal zgnilizny, żerują na tym instynkcie, oszukują nas, że jesteśmy na polowaniu!

Nie jesteśmy. Jesteśmy w domu, z dziewczyną. Pamiętajcie. ■■ **Grabarz**

www.playstation.pl

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PLAYSTATION® Store

W POLSCE JUŻ OD 8 LISTOPADA

PEŁNE WERSJE GIER NA PS3

Tekken 5: Dark Resurrection Online (79zł) – jedna z najpopularniejszych serii gier doczekała się swojej wersji na PS3 w fantastycznej oprawie graficznej Full HD 1080p, oraz trybu rozgrywki sieciowej. Sprawdź się w pojedynkach z najlepszymi graczami z całego świata!

DODATKI DO GIER NA PS3

Ściągaj dodatki do swoich ulubionych gier na PS3! Nowe mapy do **Resistance: Fall of Man** (15 zł), samochody i trasy do **MotorStorm** (już od 8 zł!), oraz wiele więcej.

DARMOWE DEMA GIER NA PS3

W każdy czwartek nowe materiały – tylko na **PLAYSTATION®3!**

This is living

PLAYSTATION 3

"PS" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

PLAYSTATION.PL

ZAINSTALUJ

KINO, TEATR
WESOŁE MIASTECZKO
CYBER KAFEJKĘ
KLUB NOCNY
STUDIO FOTOGRAFICZNE
STADION PIŁKARSKI
POLE GOLFOWE, TOR F1
SWOICH BOHATERÓW, ICH WROGÓW
ICH DZIEWCZYNY
DZIEWCZYNY ICH WROGÓW
ORAZ WROGÓW DZIEWCZYN
PRZYJACIÓŁ ICH WROGÓW
PRZYJACIÓŁ Z DZIECIŃSTWA

W 25 M² SWOJEGO MIESZKANIA

NAJLEPSZE FILMY I GRY WIDEO W HIGH DEFINITION TYLKO NA PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 Z HDD 40 GB TERAZ TYLKO 1599 ZŁOTYCH!

This is living

PLAYSTATION 3

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or material of their respective owners. All rights reserved.